pro gamer

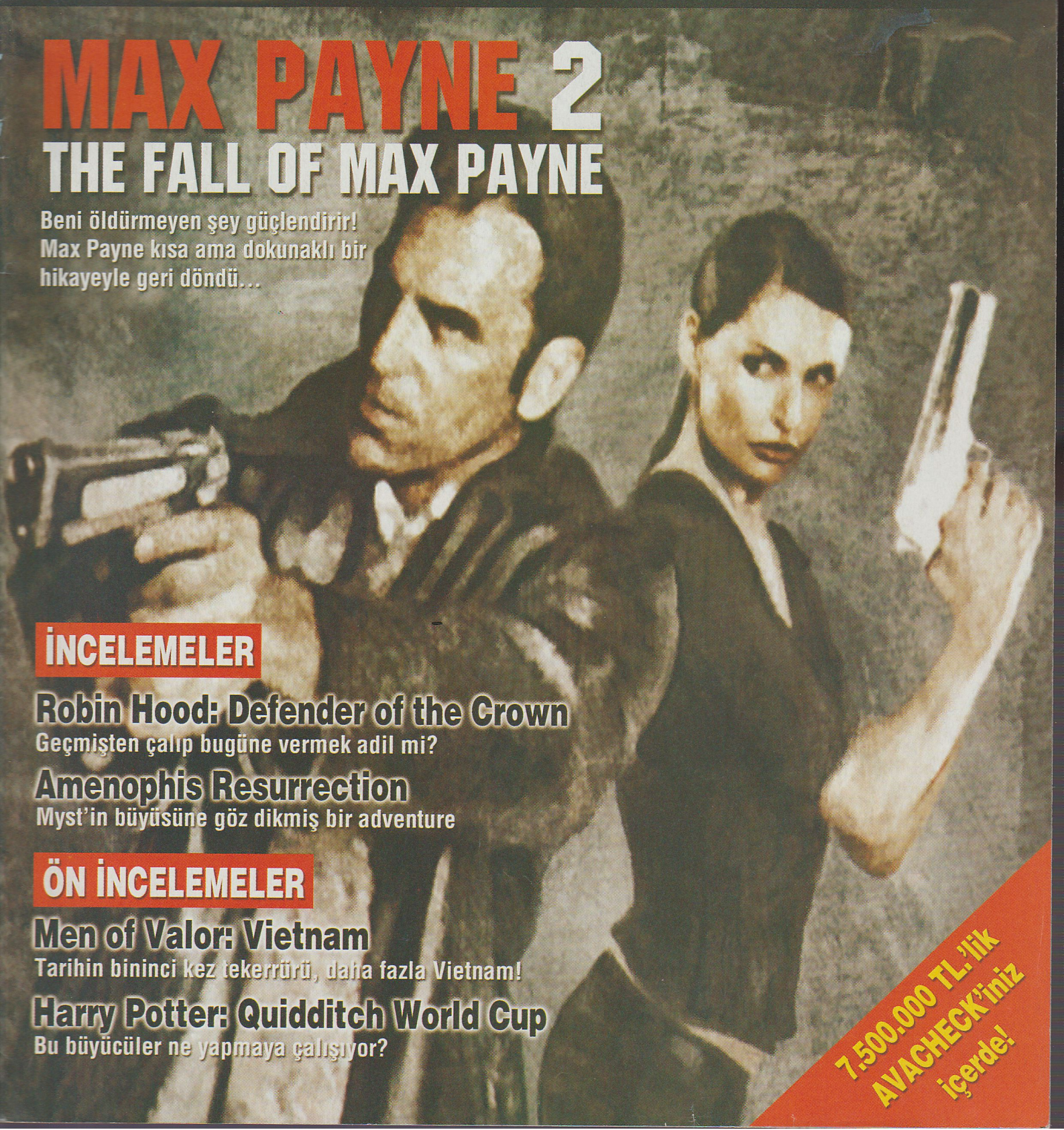
Sayı-13
SABAH
ISSN 1304 - 3811
1.500.000 TL.
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

CD'DE BU HAFTA
Defender of the Crown
ve dahası...

Xanthin

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

Beni öldürmeyen şey güçlendirir! Max Payne kısa ama dokunaklı bir hikayeyle geri döndü...



İNCELEMELER

Robin Hood: Defender of the Crown
Geçmişten çalıp bugüne vermek adil mi?

Amenophis Resurrection
Myst'in büyüsüne göz dikmiş bir adventure

ÖN İNCELEMELER

Men of Valor: Vietnam
Tarihin bininci kez tekerrürü, daha fazla Vietnam!

Harry Potter: Quidditch World Cup
Bu büyücüler ne yapmaya çalışıyor?

7.500.000 TL.'lik AVACHECK'iniz içerde!

SAMSUNG

DigitAll keyif

NoiseGuard™

SilentSeek™

3 yıl garanti

SAMSUNG HDD SABİT DİSK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknolojisi ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlence krallığının keyfini sürebilirsiniz.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.com

FOOTE, CONE & BELDING

Xanthin

İçindekiler

İNCELEMELER

12 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Sert adam bir uğrayıp yine gidiyor...

16 Robin Hood: Defender of the Crown
Bir de İngilizleri anlamak zor derler

18 Amenophis Resurrection
İşin içinde Mısır, arkeologlar ve dedektifler varsa bu bir adventure'dır

ÖN İNCELEME

6 Men of Valor: Vietnam
Medal of Honor'ın yapımalarından onu sollamaya ant içmiş bir savaş oyunu daha

8 Harry Potter: Quidditch World Cup
Uçan süpürgeniz, cüppeniz, snitch'iniz varsa spor yapmamak için bahaneniz kalmıyor

HABERLER

4 Jack The Ripper
İsmi bile tüyler ürpertmeye yetiyorken bir de oyununu kaldırabilecek miyiz?

5 The Chronicles of Ny
Hayır, New York'ta değil, Ny adında uzak bir alemde geçen ilginç bir RPG geliyor

STRATEJİ REHBERİ

24 Halo
Bir gezegenden nasıl kaçılır? Birçok dünyalının cevabını merak ettiği bu soruyu sadece Halo oynayanlar öğrenebilecek

ONLINE - OFFLINE

22 World Cyber Games 2003
Yenildik ama ezilmedik! Seneye daha güzel olacak

23 Gabriel Knight
Her bir pikselinde ne anılar biriktirdiğimiz Gabriel Knight'ımızı anıyoruz

DONANIM

20 TAC-T01 Wavemaster
Yazarken bile insanın canı çekiyor. Yemek tarifi değil evet, sadece bir kasa ama olsun

21 Radeon 9600 XT
ATI ekran kartlarındaki son durumları bildiriyor

AYRICA...

10 CD
Oynarken bizi hatırlayın

29 Hile Kodları
İtiraf etmek istediğiniz bir şey mi var?

30 Mektup
Sığmıyorsunuz artık tek sayfaya, size yeni yerler açacağız

Terapi Niyetine

Oyun aleminin içinde olmayanlar, ne zaman bir bahaneyle bu bölgeye adım atsalar bir sırrı araştırır gibi, tercihen fısıltıyla, sorarlar: "Bilgisayar oyunlarının gençleri şiddete yönelttiği doğru mu?" Kimisi bu soruyu sormakla bile harcamıyor vaktini, "oyunlar insanların psikolojisini bozuyor" türünden bir önyargısını ortalık yere bırakıp gidiyor. Arkada bir ton "zanlı" bırakarak...

Bu türden yorumların en önemli özelliği, söylenecek hiçbir şey bırakmaması. O kadar net bir şekilde yargılamalarına rağmen öylesine yabancılar ki konuya, içinizden itiraz etmek, cevap vermek bile gelmiyor. Sizi anlayabilecek durumda olsalar zaten böyle körlemesine konuşmayacaklarını düşünüyorsunuz çünkü. O yüzden hazır şu sıralar ortada böyle bir polemik yokken, kimse "aman bize cevap yetiştirmeye çalışmışlar, işi cici göstermeye çalışıyorlar" sanrısına kapılmayacakken, geçenlerde karşımıza çıkan bir haberi paylaşmak istiyorum.

Kanada Quebec Üniversitesinde, bilgisayar ve video oyunları, insanları fobilerinden kurtarmak için tedavi amaçlı kullanılıyor. Şimdiye kadar insanları özel tıbbi cihazlara bağlayarak tedavi eden araştırmacılar "bir de bunu deneyelim" deyip örneğin Half-Life'ı örümcek korkusu olan denekler için kullanmışlar ve oyunda örümceklerle dolu bir mekan yaratmışlar. Aynı şekilde Unreal Tournament'ı da yükseklik ve kapalı alanda bulunma fobisi olanlar için uyarlayarak, insanları bu ortama sokup bir çeşit terapi uygulamışlar. Sonuç? Terapi işe yaramış ve şimdi üniversite, kullandığı tedavi yöntemini diğerleriyle paylaşmaya hazırlanıyor.

Serpil Ulutürk

Jack the Ripper

Karındeşen Jack üzerine bir korku ve adventure melezi

Romanlara, filmlere ve en çok da şarkılara konu olmuş bir fenomen Karındeşen Jack. Seri katillerin ilham kaynağı, polis ve dedektiflerin ise ukdesi, çünkü kim olduğu hâlâ bilinmiyor. 1880'lerde hayat kadınlarını karınlarını estetik bir biçimde deşmek suretiyle sırayla öldüren bu seri katil, her cinayetinden önce polise dalga geçer gibi "sayın patron" hitaplı mektuplar yollar, sonra göstere göstere cürümünü işlerdi.

Galilea'nın geliştirdiği ve Avrupa'da Wanadoo Edition'ın dağıtacağı Jack the Ripper ise, bu hikayeyi, New York Today gazetesinin muhabiri James Palmer'ın gözünden tekrar gündeme getiriyor. Palmer, Karındeşen Jack'in Londra'daki White Chapel mahallesinde işlediklerine benzer cinayetler 15 yıl sonra (yani oyun 1900'lerin başlarında geçiyor) New York'ta da işlenmeye başlayınca konuyu araştırmaya koyulur. Gazetede yazdıkları katilin ilgisini çeker ve yapımcıların ifadesiyle "aralarında bir kedi fare oyunu başlar".

Şimdi ilk aklınıza gelen karınları deşilmiş hayat kadınlarının oyunda yer alıp almayacağı değil mi? Hayır, oyun adli raporlarla yürüyecek. Cinayet sahneleri yok. Midesi kaldırmayacak oyuncular için de bu olumlu bir durum. İç ve dış mekanlarda gece ve gündüz ortamlarında geçecek oyunda o döneme ait araştırma teknikleri kullanılacak.

3D modellemeli 40'ın üzerindeki karakter ve 12 mekanı içeren oyun, üç farklı şekilde oynanacak: Exploration, Discussion ve Puzzles. Yapımcılar, oyunda Virtools motorunun kullanıldığını belirtiyor. Çıkış tarihi de pek uzak değil, Ocak 2004. Her halükarda ürkütücü bir deneyim bekliyor bizi. Karındeşen Jack'e değilse de bu oyuna kurban olabiliriz!

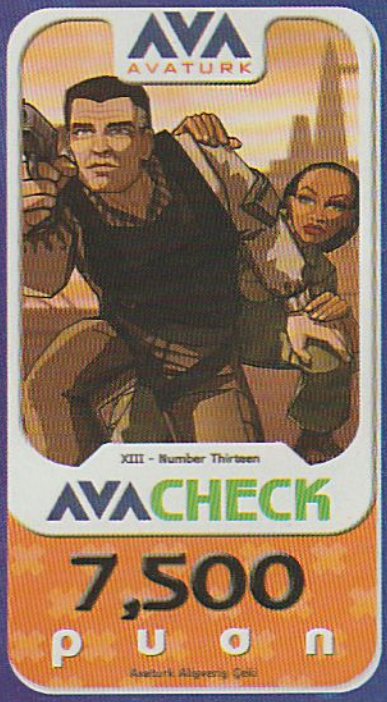
Rainbow Six 3: Athena Sword

Ubi Soft, geçtiğimiz hafta Rainbow Six 3: Athena Sword'un ertelendiğini ve 2004 başına yetiştirmeye çalıştıklarını duyurdu. Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield'in (bayılıyoruz bu pratik adlara) genişleme paketi olan oyunun ertelenme gerekçesi, "ben bu filmi görmüştüm" kategorisinde: Yapımcılara oyunu en iyi hale getirmeleri için gereken süreyi tanımak. Sözlerinde durup oyunu "en iyi" şekilde piyasaya sunacaklarsa kızmıyoruz.

Avacheck

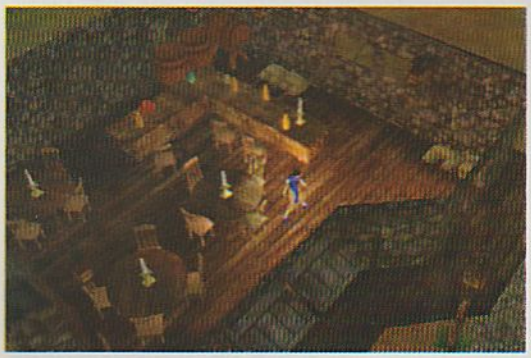
Bu hafta ProGamer'la birlikte aldığınız 7,500 puanlık Avacheck'inizi nasıl kullanacağınızı biliyor musunuz? Bilmeyenleriniz için hemen anlatalım. Avacheck, online oyun platformu Avaturk'ün (www.avaturk.com) yeni bir uygulaması. Avaturk sitesine girip üye olduktan sonra site üzerinden kredi kartı kullanmadan alışveriş yapmanıza izin veren bu hediye puanlar başka işlere de yarıyor. Örneğin bu 7,500 puanı Voyager üyelik satın almak için kullanabilirsiniz. Bunu neden yapasınız? Çünkü Voyager, daha fazla Avapuan toplamak için sahip olmanız gereken üyelik biçimi. Yani bir Voyager olarak standart bir üyeden (Starter üyelik) daha fazla puan toplama şansınız var. Ayrıca site üzerinden yüzde 25 indirimle alışveriş yapmanız ve Avaturk üzerinden haftada 4 gün düzenlenen etkinliklere katılmanız için de Explorer, Voyager, Wizard ya da Samurai üyeliklerinden birine sahip olmanız gerekiyor.

Avacheck'le ilgili ayrıntılı bilgiye Avaturk sitesinden ulaşabilirsiniz. Bu arada dergimizle birlikte ücretsiz olarak sahip olduğunuz 7,500 puanlık Avacheck'iniz 30 Kasım'a kadar geçerli. O yüzden elinizi çabuk tutmanızı ve bedava puanlarınızı kaybetmemenizi öneriyoruz.



The Chronicles of Ny

Orta Çağ'da geçecek entrikalarla dolu bir RPG



ClownKeep firması, PC için The Chronicles of Ny adında bir RPG geliştirdiklerini duyurdu. Orta Çağ'da geçecek olan oyunda, oyuncular Ny ülkesinin kuzeyine bir yolculuğa çıkacak ve krallığa zarar verecek olan ve gizemli karanlık güçleri bulunan şeytanın yerini yok etmeye çalışacak.

Geçmişten gelen bu şeytan ile Ny Krallığı'nın doğu sınırı Racor'un yönetimini yeni alan genç ve idealist bir dük arasındaki mücadele, aynı anda kavgayla acıyı, vahşetle korkuyu barındırıyor. Yollarda haydutlar ve tefeciler, sınırlarda barbarlar dehşet saçıyor. Ölüm kol gezerken insanlar adalet diye haykırıyor. Yalnız bir kahraman ise tüm bunlarla başa çıkmaya ve mücadelesini zaferle sonuçlandırmaya çalışıyor.

Bu destansı hikayeye sahip olan oyun, kuzeye yolculukla başlıyor. Oyuncular görevlerini tamamlamak için tüm bölgeyi araştıracak ve diğer kahramanları da işin içine katmaya çalışacak. Bölgede keşifler yapıp tüm tehlikeleri uzaklaştırmaya çalışacaklar. Yolda tanıştıkları insanların bazılarıyla ömür boyu sürecek arkadaşlıklar kuracaklar, ama bu kaos ve entrika ortamında her tanıştıklarına da güvenemeyecekler. Bizden bu kadar, hikaye, silahlar ve büyüler hakkında ayrıntılar www.clownkeep.com adresinde yayınlanacak.

Freedom Force vs. The Third Reich

Bir nevi çizmeli caniler vs. ince çoraplı kahramanlar

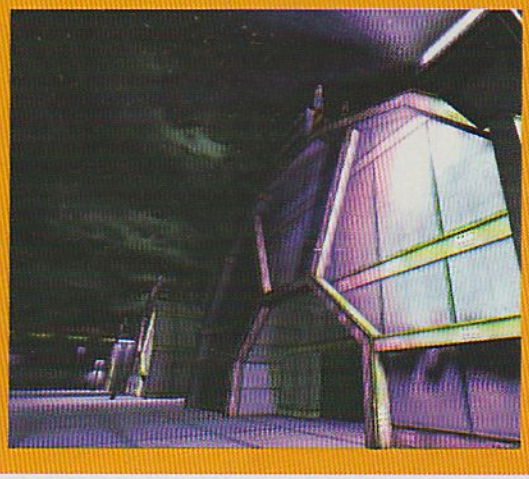
Irrational Games, Freedom Force adlı RPG'sinin devamı niteliğindeki Freedom Force vs. The Third Reich'ı geliştiyor. Hikayeye göre Freedom Force zamanda yolculuk yaparak İkinci Dünya Savaşı dönemine geliyor ve Alman hükümetinin en yüksek rütbeli "kötü karakteri" Blitzkrieg'i hezimete uğratmaya çalışıyor. Neden? Bilemiyoruz.

Bu zamanda yolculuk özelliğiyle oyuna tanıdık çizgi roman karakterleri ve süper kahramanlar da teşrif edebilecek. Bu kahramanlara oyunda yaratılan yeni kahramanlar eşlik edecek ve kahramanca yaşayıp gidecekler. Irrational, oynanışı ve arayüzü kolaylaştırdıklarını, grafik ve oyun motoru ile yapay zekayı da geliştirdiklerini belirtiyor.

İyi, Kötü, Çirkin

Yeni oyunlar, iptaller ve ertelemeler

Matrix Games ile Avustralyalı Design Group firması World in Flames'i PC'ye uyarladıklarını açıkladı. World in Flames, strateji türünde ödüllü bir savaş oyunu. İkinci Dünya Savaşı'ndaki tüm cephelerde yaşanan mücadeleyi içeren oyun, bu temalı birçok yeni oyunun aksine tüm savaşı aynı hikayeye sığdırıyor. World in Flames'in multiplayer seçeneği de olacak. Alman CDV Software firması ise, PC için geliştirdiği iki FPS'yi, Sabotain ve Psychotoxic'i yayımlamama kararı aldığını açıkladı. Ama bu kararın gerekçesi firma tarafından bildirilmedi. Firma ayrıca, yetişkinlere yönelik adventure oyunu Lula 3D'nin de 2004 başına ertelendi. CDV'nin zamanında çıkacağını açıkladığı tek oyun ise Kasım sonunda raflardaki yerini alacak olan Combat Mission 3.



Men of Valor: Vietnam

Grafikleriyle, motoruyla, yapay zekasıyla, multiplayer modlarıyla belki de Medal of Honor'ı geçecek

Çıkış Tarihi: 14 Şubat 2004
Tür: First Person Shooter
Yapımcı: 2015
Dağıtımcı: Sierra
www.2015.com

Oyun yapımcıları için tarihi savaşlar oldukça sağlam kaynaklardır. Bazıları gayet başarılı olurken, bazıları ortaya vasat oyunlar çıkartır. Men of Valor: Vietnam ise isminden anlaşılabileceği gibi Vietnam savaşını konu alan bir oyun. Oyunun yapımcı firması, çoğu oyuncunun tanıyacağı, artık bir klasik halini almış Medal of Honor'ın yapımcısı 2015 firması.

Men of Valor: Vietnam, 1965-1968 yılları arasında, Vietnam savaşının en şiddetli olduğu dönemlerde geçiyor. Gönüllü askerlerin bir kısmı isteksiz olmalarına rağmen Vietnam'a gönderilirler. Oyuncular bu askerlerden birisi olan Dean Shepard isimli Afrika asıllı bir Amerikan askerini can-

Şanlı kahramanlarımız bu kez de Vietnam'da. Arkalarına Medal of Honor'ın başarısını aldıkları için son derece güçlü görünüyorlar.

landıracak. Dean Shepard ile birlikte küçük kardeşi de onlarla birlikte savaşa katılmıştır. Böylece savaş alanlarında ağır çarpışmalara katılırlar.

Oyun Vietnam'ın çatışmalara sahne olan bölümlerinde geçiyor. Bölümlerin hepsi tarihi olaylara konu olmuş bölgeler olarak tasarlanıyor. Savaş bölgelerinin sık ağaçlık alanlardan oluşması oyun yapısının daha karanlık ve daha gizemli olmasını sağlayacak ve ilerleyen bölümlerde devam eden savaş ile birlikte bombalanmış alanlar, yanan ağaçlar gibi savaşı pekiştiren şeylerle atmosfer tamamlanacak. Ayrıca pirinç tarlaları, ufak köyler gibi pek çok mekan ile daha zengin bir oyun yapısı sağlanmış. Tabii ki oyun sadece ormanlık arazide geçmeyecek. Vietnam'ın çeşitli bölgelerinde, kumlu sahillerde, sisli bataklıklarda ve daha başka yerlerde pek çok farklı bölüm tasarlanıyormuş. Yapımcıların belirttiğine göre bu bölümler tekrar etmeyecek şekilde özenle hazırlanıyormuş.

Her askerin karakteri var

Oyunda karakter yalnız olmayacak. Yanındaki takım arkadaşlarına komutlar vererek gerekli işleri yapmalarını sağlayacak. Bu kontrol sistemi oldukça basit bir şekilde tasarlanmış. Oyuncular kolaylıkla birkaç tuşa basarak takım arkadaşlarını yönetebilecekler. Ayrıca yapımcılar şimdiye kadar görülmüş en iyi yapay zekayı yaratmayı düşünüyor. Böylece takım arkadaşlarına fazla komut verilmesi gerekmeyecek. Oyuncular takımdakilere komut verdiğinde geliştirilecek yapay zeka sayesinde takımdaki askerler bu komutları zorlanmadan yerine getirebilecekler. Karakterlerin gerçekçi olması için çalışılıyor. Takım arkadaşları ya da düş-

Grafikleri Medal of Honor'la kıyaslarsanız Men of Valor'ın daha başarılı olduğunu göreceksiniz. Oyun bu yönüyle de heyecan verici.

manlar yaralanabilecekler, bu yaralar kanayacak ve yapay zekaya acı hissi yaşatacak. Vurulanlar yere düşüp kıvranacaklar.

Düşmanların hareketleri daha önceden kurgulanmamış olacakmış. Yani karakterlerin hareketleri, o anki durumları, aldıkları hasar, karşısındaki düşmanların çokluğu gibi nedenlerle değişebilecek. Tamamen gerçek bir savaştaymış gibi davranacaklar. Ayrıca her karakterin ayrı ayrı düşünceleri ve kişilikleri olacakmış. Yani oyundaki her dost veya düşman farklı farklı düşünüp hareket edecek. Örnek olarak, çatışma ortasında bir asker korkusuzca, ölüme aldırmadan savaşıyorsa, bir diğeri korkakça savaşıyor olabilir ya da korkan düşmanlar; teslim olan askerler olabilir.

Bölümlerde başarılı oldukça Dean Shepard rütbe atlayarak daha fazla sorumluluk sahibi olacak ve daha zorlu görevler alacak. Fakat yine de Dean Shepard tek başına bir kahraman sayılmayacak. O ve onun takımı gerçek kahramanlar olacak.

Doğal Vietnam ortamı

2015, Medal of Honor'ın aksine oyun motoru olarak Quake motorunu değil yeni nesil Unreal motorunu kullanıyor. Quake motorunun kullanılmaması daha iyi çünkü yeni nesil Unreal motoruna göre hem grafik, hem de yapı bakımından oldukça eski kalıyor. Ayrıca yeni nesil Unreal motoru Karma ve Rag-doll fizik motorlarını desteklediği için tercih edilmiş. Karma fizik motoru, her türlü nesnenin gerçeğe yakın hareket etmesini sağlıyor, Rag-doll ise karakterlerin daha gerçekçi hareket etmelerini ve etraflarındaki nesnelerle daha fazla etkileşim içinde bulunmalarını sağlıyor. İkisi de oldukça başarılı motorlar, fakat yapımcılar Karma ve Rag-doll fizik motorlarını fazla yavaş bulduklarından modifiye etmeye karar vermişler. Böylece daha gerçekçi ve bilgisayarları fazla yormayacak bir oyun yaratmaya çalışıyorlar.

Grafikler konusunda yapımcılar Medal of Honor'dan daha fazla zorlandıklarını belirtiyorlar. Çünkü "İkinci Dünya Savaşı'nın harap olmuş, çatışma altındaki şehirleri, çıkartma yapılan yerlerine kıyasla Vietnam'ın uçsuz bucaksız ormanları daha özenli bir çalışma gerektiriyor". Ağaçların detaylı gözükebilmesi için çok fazla poligon kullanılması gerekli ve kaplamalar da yüksek kalitede olmalı. Bu konuda yapımcılar uzun süredir grafikler üzerinde çok sıkı bir şekilde çalıştıklarını belirtiyorlar. Doğal ortamın gerçekçi bir şekilde tasarlanması için ellerinden gelen her şeyi yapıyorlarmış. Tabii ki bölümler sadece ormanlık alanlardan oluşmadığı için yapımcılar diğer modellemeler ve kaplamaları özenle tasarlıyorlar. Ayrıca Medal of Honor'ın yapımında kullandıkları çeşitli grafik teknolojilerinden yararlanıyorlar. Fakat bunlar hakkında pek fazla açıklama yapmıyorlar.

Sesler ve müzikler oyunun atmosferine uyacak şekilde tasarlanıyor. Müzikler olay anına göre değişecek şekilde interaktif olarak tasarlanıyormuş. Gerek karakterlerin, gerekse doğal ortamın sesleri özenle hazırlanıyormuş. Fakat yine de yapımcılar sesler ve müzikler hakkında pek fazla bilgi vermiyor.

Aracı da silahı da paylaşıyoruz

İkinci Dünya Savaşı'ndan daha yakın bir tarihte geçtiği için Men of Valor'da Medal of Honor'a göre daha fazla silah ve araç bulunmakta. Evet, Men of Valor'da araç desteği olacak. Oyuncular zırhlı personel taşıyıcıları, helikopterler, cip, hatta motosiklet gibi pek çok aracı kullanabilecek. Ayrıca bu araçlar birkaç oyuncu tarafından paylaşılabilecek. Örneğin birisi zırhlı personel taşıyıcıyı kullanırken, bir diğer oyuncu aracın silahını kullanabilecek. Araçların kullanılabilmesi ve görev paylaşımları multiplayer moduna Battlefield havası katacağa benziyor. Oyuncular sıkıştıkları yerlerde hava desteği alabilecekleriş. Örneğin, bir üsse girmeden önce oyuncular hava birliklerini çağırarak o üssün bombardımana tutulmasını sağlayabilecekler ya da çatışma anında destek birlik çağırarak, oyunun daha kolay bir hal alması düşünülmüş. Ayrıca uçaksavar, artilery gibi pek çok defans silahları da oyuncular tarafından kullanılabilecek.

Multiplayer ise oldukça geniş hazırlanmış. Oyunculara tek kişilik bölümleri birlikte oynama şansı tanınmış. Ayrıca Deathmatch (hareket eden herkesi vur), Capture the Flag (karşı takımın bayrağını ele geçir) gibi klasik multiplayer modları eklenmiş. Ayrıca tarihi görevlerin bulunduğu bir mod daha eklenecekmiş. Multiplayer modu bazı özellikleri ile Battefield'a benzemiş gibi. Fakat zaman ve mekan farkı ve yapımcı firmanın kendisini fazlasıyla kanıtlamış bir firma olması nedeniyle multiplayer modunun taklit olacağını sanmıyorum.

2015, Medal of Honor: Allied Assult gibi her açıdan muhteşem bir oyunu yapmış bir firma. Şimdi en az Medal of Honor kadar iddialı bir oyun ile dönüyorlar. Bazı yapımcılar Vietnam Savaşı gibi savaşları pek yaratıcı olamadıkları için kullansalar da, 2015 kesinlikle oyun yapımı konusunda iddialı ve başarısını kanıtlamış bir firma. Men of Valor: Vietnam'ın da ne kadar başarılı bir yapım olacağını bekleyip göreceğiz.

M. İberia Aydın

Harry Potter: Quidditch World Cup

Koskoca büyücü oldun, hâlâ top peşinde koşturuyorsun...

Çıkış Tarihi: 7 Kasım 2003
Tür: Spor
Yapımcı: EA Games
Dağıtımcı: Electronic Arts
www.harrypotter.ea.com

Hayatta neyin satacağı, neyin iş yapmayacağı hiç belli olmuyor. Arada bir öyle alakasız bir ürün çıkıp ortalığı süpürüyor ki o güne kadar biriktirilmiş bütün stratejik doğrular çöpü boyluyor. Kendi halinde bir kadının mutfak giderlerine katkısı olsun diye yazdığı Harry Potter serisi de bu örneklerden biri. Gayet ticari kaygılarla süslenmiş püslenmiş, büyük paralar ve umutlar yatırılmış bir sürü kitap raflarda toz toplarken, J.K. Rowling'i Britanya'nın en zengin kadını yapan Harry Potter'ı okumayan, izlemeyen, oynamayan, hiç değilse duymayan kalmadı.

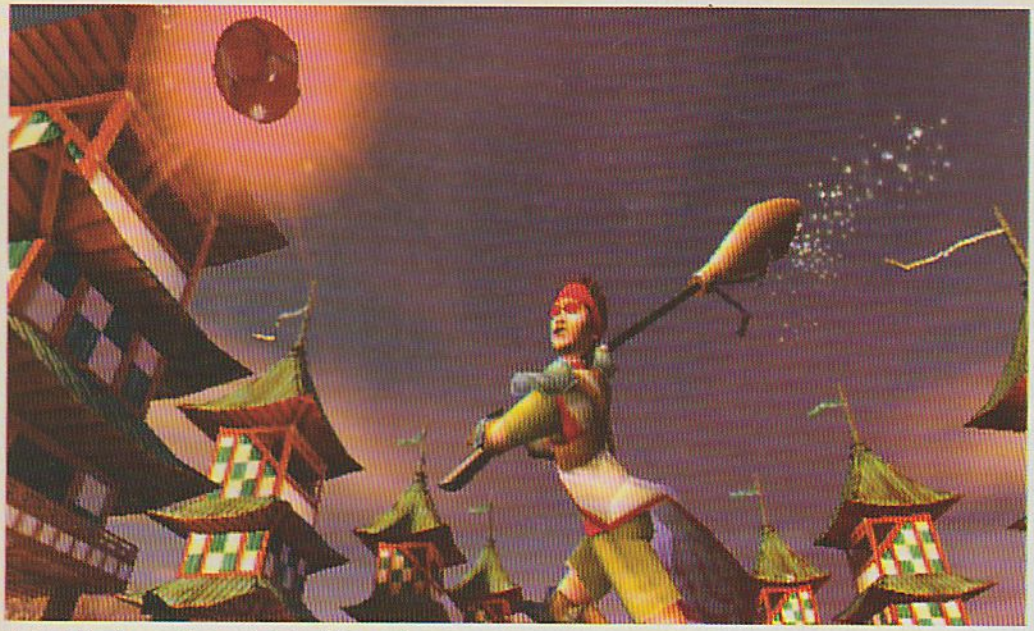
Seri 7 bölümden oluştuğu için peşinden de en az 7 film, 7 oyun sürükleyeceği zaten kesindi ama Electronic Arts işi biraz daha eğlenceli hale getirmek için, ana teması bir büyücülük okulunda yaşananlar üstüne kurulu bu hikayeden bir futbol oyunu çıkarmayı başardı... Kendilerini tebrik edip "nasıl ya?" diyenleri aydınlatmak üzere harekete geçiyoruz.

Kitabı okuyanların ve filmi izleyenlerin gayet iyi bildiği gibi, Harry Potter kardeşimizin tahsil gördüğü Hogwarts Büyücülük Akademisi'nin en büyük eğlencesi Quidditch denen bir tür spor. Aslında bildiğiniz futbolun uçan süpürgeler ve kanatlı bir topla oynanan versiyonu diyerek oyunu özetleyebiliriz ama kriketi "piknik eğlencesi" diye tanımlamaktan farksız olur bu. O yüzden, haksızlık etmeyelim, Quidditch'i bizim dünyadan bir şeylere benzetmeye çalışmak yerine geçen yılın konsol oyunu Harry Potter and the Chamber of Secrets'dan da hatırlayacağınız (hatırlamayanlar da filme baksın, kitabı okusun, ya da futbol desin) bir spor olarak kayda geçelim. (Yasal Uyarı: Buraya kadar olayı Türkçeleştirmeyi az çok başardık sanırım ama Harry Potter lisanını bilmeyenler yazının bundan sonrasında biraz zorlanabilir. Decoder niyetine sözlük falan da kar etmez. Anladığınız kadar artık..)

Kupanın eğlenceli yanlarından biri de her ülkenin kendi arenası olması.

Quidditch aleminin Pele'siyim adeta

Quidditch World Cup'ta Hogwarts'ın dört evinden (Gryffindor, Ravenclaw, Sylytherin ya da Hufflepuff) istediğinizi seçebiliyor olacaksınız. Ve olaylar Chamber of Secrets'daki (ikinci kitap) döneme paralel ilerlediği için hangi evi seçtiğinizde neyle karşılaşacağınız da bu hikayeyle özdeş olarak şekillenecek. Örneğin Gryffindor olarak oynarsanız Harry ve sıkı dostlarıyla aynı takımdasınız demektir, kendinizi iyi hissedebilirsiniz. Ama içinizde bir kötü adam olma isteği varsa Sylytherin evini seçip iyi büyücülerin



Ah bu snitch yok mu... Bir dur yerinde be güzel topum!

mıymıylarından uzak, daha rafine bir tercih yapmış gibi hissedebilirsiniz. İster kitaptan okumuş, ister filmden görmüş olun bence Harry Potter külliyatının en eğlenceli noktası olan Quidditch maçlarının bizzat içinde yer almak eğlenceli olacak gibi görünüyor. O yüzden hangi tarafı seçtiğiniz çok da önemli değil. Önemli olan düzgün oynayıp oyunda ilerleyebilmek. Bunun için de önce House Cup'ı almalısınız ki diğer büyücülük okullarının da katıldığı Dünya Kupası'na katılabilesiniz. Dünya Kupası'nda haliyle Britanya'yı temsil ediyor olacaksınız, karşınızda da Amerika, Avustralya, Fransa, Japonya gibi Quidditch dendi mi ilk akla gelen ülkeler var (?)

Henüz oyunun demosunu denemek kısmet olmadı ama Electronic Arts sıradan faniler olarak yapabileceğimiz en sıradışı sporun bu olmasını istediklerini ve oyunun başından sonuna büyücü takımının bir parçası gibi hissedeceğimizi söylüyor. Yine de çok abartmasalar iyi olur. Bugüne kadar onlarca RPG'de büyücüyü oynamış ama kendini büyücü gibi hissedememiş bir ton insanı bu şekilde hedef kitlelerine dahil edebileceklerini sanmıyorum. O yüzden gerçekçiliğinden ziyade eğlenceli yönleriyle öne çıkmasını beklediğimiz bir oyun Quidditch World Cup.

Kaleyi düşünüyorum, öyleyse varım

Peki o halde, eğlence konusunda neler vaat ediyor oyunumuz? Her şeyden önce EA Sports oyunlarının alışık olduğumuz lig usülü oynanışı Quidditch World Cup için de aynen geçerli. Yani, kazanma hırsını tüm yoğunluğu ile duyabileceğiniz, her mücadeleden sonra "önümüzdeki maçlara bakacağız" dedirtecek bir süreklilik söz konusu. Bu da oyunu eğlenceli yapıyor. Onun dışında şimdiye kadar gördüğümüz videoları ve ekran görüntüleri, oyunun grafiklerinin de bu eğlenceye doğrudan katkı yapacağını gösteriyor. Tümü de oyunun Harry Potter filmlerinden tanıdığımız atmosfere çok yakın olacağını gösterir birer işaret gibi. Yani kitaplarından ya da filminden özel bir tat alamadıysanız bu oyunda da aradığınızı bulma ihtimaliniz zayıf, ama bardağın bir de dolu tarafından bakmak lazım tabii. Onu da siz yapın. Electronic Arts, oyunun filmdeki gibi görünmesi için Harry Potter filmlerinin haklarını elinde bulunduran Warner biraderlerle sıkı dirsek teması halinde.

Oynanış özellikleri bakımından Quidditch biraz zorlayıcı olacak gibi görünüyor, ne de olsa uçan bir süpürgeye atlayıp kanatlı bir topu yakalamaya çalışmak her gün yaptığımız bir iş değil. Electronic Arts bu rahatsızlığı aşmak için oyuna kapsamlı bir eğitim bölümü ekliyormuş. O bölümü bitirene kadar bayıp kupayı filan boşverme ihtimaliniz de var (bu bardak boş mu?) ama oyun disiplinini kapmak, çaylak Quidditch oyuncusu muamelesi görmemek için idare edin. Ayrıca bilerek oynamak her zaman daha eğlencelidir (bardağın sadece yarısı boş).

Görünüş olarak oyunun başta burun kıvrılabilir bir özelliği de tamamen iki boyutlu olarak tasarlanıyor olması. EA bunu küçük yaştaki oyuncuların oyuna daha kolay ısınmasını sağlamak istedikleri fikriyle açıklıyor ama iki boyutlu yüzeyler üzerinde geçen oyuna görsel bir derinlik kazandırılmış ve sahte de olsa üç boyut hissi verilmeye çalışılmış .

Dokuz kusurlu hareketten kaçınırım

Oyunun ilk kısmı olan Hogwarts Kupası diğer üç eve karşı oynayacağınız üç maçtan oluşuyor. Dünya Kupası ise dokuz ayrı ülkenin takımlarının maçlarını içerecek. Burada oyuna eklenen bir hoşluk, her ülkenin ayrı bir tarzda mücadele tekniğinin olması. Şimdi bir örnek vermek gerekir burada ama oyunla henüz tanışmadığımız için güdük kalıyoruz, susuyoruz. Ama her birinin farklı sertlikte oynadığını, takımın dağılımının ve taktiklerinin ülkeden ülkeye değişeceğini söyleyebilirim. Ayrıca Hogwarts takımı olarak bu maçlarda her biri bir ülkeye ait 8 ayrı arenada maç yapabileceksiniz. Bunlar sadece görünüş olarak değil, avantajları ve dezavantajlarıyla da birbirinden farklılaşan yerler. Örneğin Norveç'te buzlar arasında oynarken hava koşullarından da etkileneceğimiz söyleniyor.

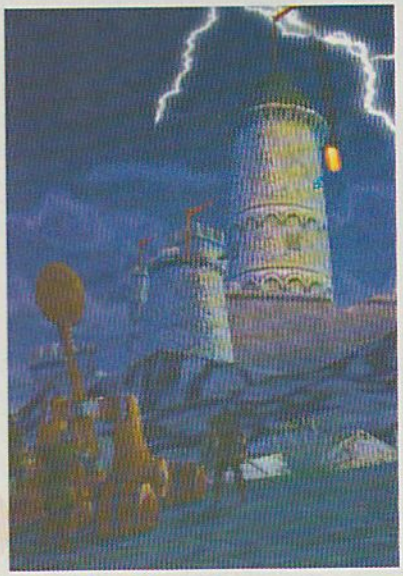
Halloween'e ve dolayısıyla oyunun çıkmasına zaten çok az kaldı. Ön inceleme yazımız oyundan önce çıksın istediğimiz için "ön" detayları burada sonlandırıyoruz. Harry Potter sevenler için zaten sorun yok ama bu oyun seriye aşina olmayanları bile cezbedebilir. Önyargılı davranmazsanız kârlı çıkarsınız.

Serpil Ulutürk

Disk kayması

Her hafta ProGamer'la birlikte edindiğiniz kompakt disklerinize iyi bakıyor musunuz? Yoksa bilgisayar kasasının üstündeki meşum kalabalığın arasına mı terk ediyorsunuz? Bizden söylemesi, diskinize iyi bakın. Kaymasın, düşmesin, tozlanmasın...

demo



Robin Hood: Defender of the Crown

Amiga zamanına dönüş. Sherwood ormanlarındaki bildik Robin Hood hikayesinin Kral Richard, Prens John, entrikalar, oklar ve kılıçlarla tatlandırılmış hali.

Billionaire

Çocukluğumuzdan beri oynadığımız Milyoner oyunu artık bilgisayarlarımızda. Ama oyunda masaüzerinde olduğundan çok daha fazla seçenek var.

Bridge IT

Hiç mühendis olmayı istediniz mi? Ya da mimar? Bu oyunda ikisini birden yapma şansınız olacak.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda: 'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

Journey to the Center of the World

Dünyanın merkezine yolculuğa çıkmaya hazırlanın. Güzel bir bayanı ve sürekli sizi içine alan bir hikayeyi takip edebileceğiniz bu oyun, Jules Verne klasiğinin uyarlandığı bir adventure.

Mace Griffin Bounty Hunter

FPS-uzay simülasyonu karışımı olan oyunda, gelecekte uzaydaki bir sistemi ele geçirmek için yarışan üç ırk var.

Savage

Son zamanların en yaratıcı oyunlarından. İki gruba ayrılıyor; oyunculardan biri Commander olup emir veriyor, diğerleri ise FPS oynayarak düşmanları öldürüyor.

araç

ATI Catalyst 3.8 sürücüleri (WiNXP, 2000)

Ati Catalyst 3.8 sürücüleri (Win98, NT, ME)

Advanced CD Ripper

Multitranse

Amigo DVD Ripper

ScreenShots

DragonBall Z

Hunter: The Reckoning

Knightshift

Sacred

Singles

Sonic Heroes

Conflict: Desert Storm II

Evil Twin

Falcone: Into the Maelstorm

Tekken: Tag Tournament

video

Korea: Forgotten Conflict

Cenega firmasının yaptığı bu oyun UFO ile Commandos arasında bir yerde olacak.

Dungeon Siege: Legends of Aranna

Geçtiğimiz yılın adından en çok söz ettiren oyunlarından olan Dungeon Siege, yepyeni bir hikaye ile karşımızda.

Call of Duty

Medal of Honour'dan sonra çıkan en iyi savaş oyunu denilen Call of Duty'nin oyun içi görüntüleri.

Hegemonia: The Solon Heritage

Yakın zamanda çıkacak olan bir uzay simülasyonunun videosu. Grafikler ve müzikler oldukça güzel.

Lethal Dreams: The Circle of Fate

Dünya rüyalarımızla şekillenseydi nasıl olurdu? Karşınızda Lethal Dreams'in yeni videosu.

Need For Speed Underground

Hız ihtiyacınızı bildiğimizden, oyunun videosunu da hızla huzurlarınıza getirdik.

İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

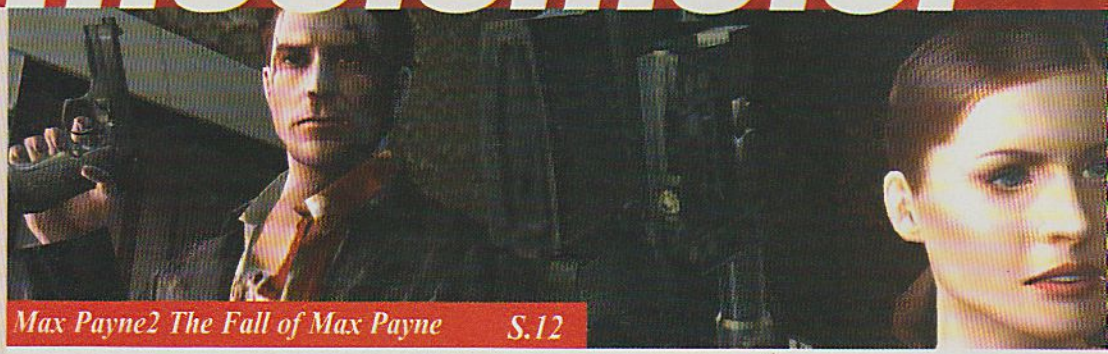
100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



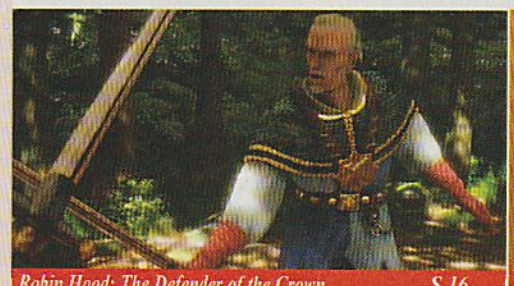
Max Payne2 The Fall of Max Payne S.12

Yağmurlu bir gündü

Tıpkı bugün gibi. Yine gündemde Max Payne vardı, yine bir paltosunurüzgârdasavuranyalnızadam tribi yaşayıp görevi tamamladığımızda kendimizi acayip karizmatik hissetmiştik. O günden beri hayatımıza yüzlerce oyun karakteri girdi çıktı (bir başka Türkçe sözlü hafif müzik eserinin dediği gibi "kimler geldi, kimler geçti"). No One Lives Forever'ın Cate Archer'ını (ikinci ziyaretini tabii) saymazsak hiçbiri de ortalama hayatlarımıza rağmen böyle farklı hissetmemizi sağlayamamıştı.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne, ismindeki "fall"un hangi anlamda kullanıldığından Max'ın mürüvvetini görüp göremeyeceğimize kadar hikayesiyle herkesi meşgul ediyordu bir süredir (adeta bir Asmalı Konak'tı). Ve "nihayet oyun çıktı" dememize kalmadan bitiverdi. Çok kısa olması, kendinizi yarı yolda kalmış gibi hissettirmesi dışında, bu oyuna olan sevgimiz ve saygımızı bir kez daha ilan etmek istiyoruz. Sağolasın Remedy!

Ve bir başka konuya geçiyoruz. Geçen haftanın ödüllü sorusuna doğru cevap veren ismi açıklama zamanı: İzmir'den Çağatay Yıldırım, Avaturk'ten Chrome adlı oyunu kazandı. Kendisini kutluyoruz, geri kalanları da "surat asmayın, yarışma her hafta var" diyerek teselli etmek istiyoruz.

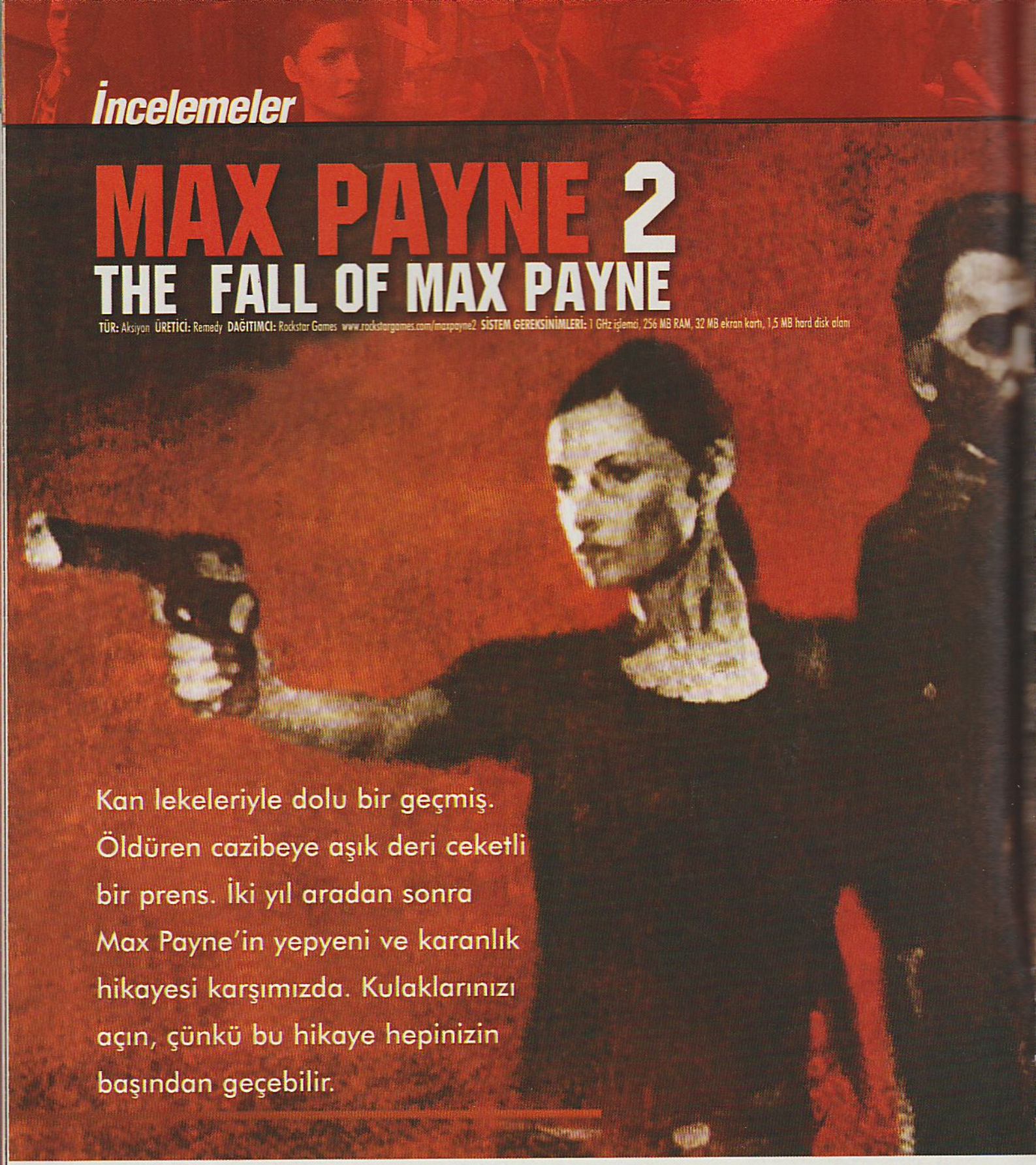


Robin Hood: The Defender of the Crown S.16

Amenophis Resurriction S.18

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

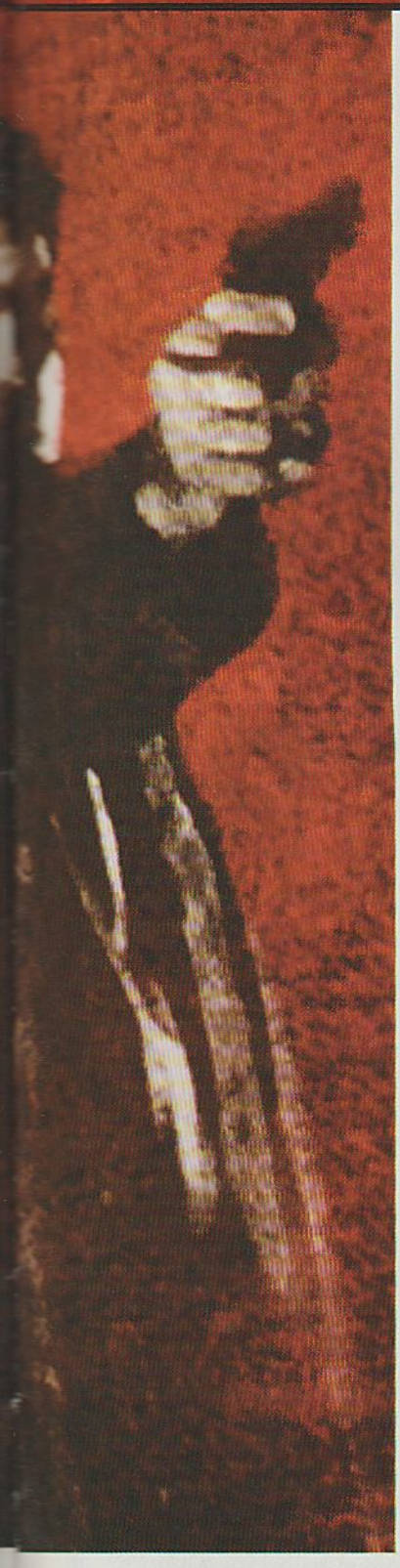
TÜR: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Remedy **DAĞITIMCI:** Rockstar Games www.rockstargames.com/maxpayne2 **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 1 GHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 1,5 MB hard disk alanı



Kan lekeleriyle dolu bir geçmiş. Öldüren cazibeye aşık deri ceketli bir prens. İki yıl aradan sonra Max Payne'in yepyeni ve karanlık hikayesi karşımızda. Kulaklarınızı açın, çünkü bu hikaye hepinizin başından geçebilir.

Gece bir kefen gibi New York sokaklarını örtmüştü. Sesler, görüntüler, hepsi daha uzaktan geliyor gibiydi. Bu geceler birçok kahraman yaratmıştı. Caz barlar bu adamların hikayeleriyle doluydu. Ancak bu gece bir kahramanın düşüşüne tanık olacaksınız. Size anlatacağım hikaye, kadınlar tarafından defalarca öldürülen bir adama ait. Kurşunların acıtamadığı bir polisin başına gelen bir hikayeyi dinlemek üzeresiniz. *"Hayatımda başıma gelen her kötü şey gibi bu olay da bir kadının ölümüyle başlamıştı."*

Kahramanımızın adı Max Payne. Kendisi bundan iki sene önce yine bir hikayeyle karşımıza çıkmıştı. Karısı yanlış zamanda yanlış yerde olmanın bedelini hayatıyla ödemişti. Sentetik bir uyuşturucu olan Valhalla hakkında bilgi edinen eşi evinde öldürülmüştü. Kahramanımız ise bu olay karşısında yıkılmıştı. Aynı zamanda New York polisinde çalışan Payne, narkotik bölümüne geçerek bu uyuşturucu şebekesini çökertmeye çalışmıştı. Ancak karısının katilini ararken karşısına daha yüksek yerlerden insanlar çıkmaya başlamış ve onu cinayetle suçlamışlardı. Bu yüzden hem polislerden



Meşhur deri ceket, kravat, bullet time kombinasyonu. Bir de kumaş pantolon ayrıntısı var ama onu görmezden geliyoruz.

hem de uyuşturucu şebekesinden kaçan Payne, her şeye rağmen başarmıştı. Oyunun sonunda bütün şebekeyi ayakta tutan kişinin aslında belediye başkanı olduğu ortaya çıkmış, helikopteriyle kaçmaya çalışırken suçsuz kişileri öldürmenin cezasını patlayarak ödemişti. Kahramanımız bu kadar çok şey yaparken yanında ya da karşısında bazı kişiler belirmişti. Mafyaya kimlik değiştirerek giren Payne, buradaki suçlularla işbirliği yapmış, onlardan yardım almıştı. Sonunda soruşturmaya alınmış ve her şey açıklığa kavuşmuştu.

Giriş, gelişme ve sonuç

Hikayemizin ikinci kısmı günümüzde New York'ta geçiyor. Payne, gelen bir ihbarı değerlendirmek için bir depoya geliyor. Burada yasadışı iş yapan bir "temizlik şirketini" buluyor. İpuçlarıyla dolu ve kanlı bir yol, onu şehrin en büyük iki suç şebekesinin ortasına, oradan geçmişine ve yeni bir aşka götürüyor.

Payne karısını unutmuş değil, ancak kelimeler metafor kullanıldığında daha da kuvvetleniyor. Ve içinde bulunduğu durumu yalnız kaldıramayacak bir durumda. Dolayısıyla tam ihtiyacı olduğu bir anda yanında bir kadın beliriyor, Mona. Kirli, tehlikeli, buram buram aşk kokan Mona. Kahramanımız bunun ne kadar tehlikeli olduğunu bile bile bu kadından hoşlanmaya başlıyor. Tehlikenin ateşine çekilir gibi ikisi de kurşunların tam sınırında tango yapmaya başlıyorlar. Noir York stili...

"Aşk kafanıza bir kurşun sıkmak gibidir. Sevgilinizin dudaklarını namlu gibi ağzınıza dayarsınız. Tek merak ettiğiniz şey, kurşunun girmesinden sonra ne kadar ağrı kesici almanız gerektiğidir."

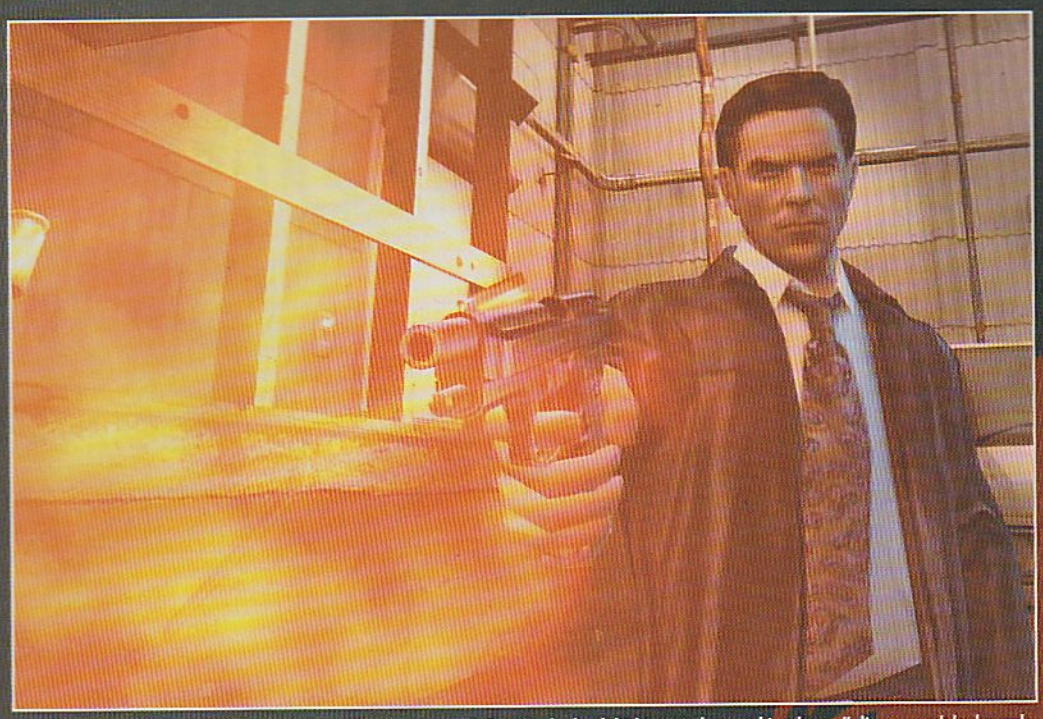
Söylenene göre tango, Arjantin'in arka sokaklarından çıkmış. Vahşet ve sefaletten kurtulmak isteyen insanlar bu dansı bulmuşlar; aşkın dansını. New York'un arka sokakları ise hikayemizin geçtiği sırada bir savaş alanı. Kimsenin oturmadığı binalar mafya üsleri olmuş, şehir bir ayna gibi parça parça halde. Bütün bu olayların ortasında kalan Payne, ölümle olan şehvet dolu dansına başlıyor.

Hikayenin adı The Fall of Max Payne. Derler ki en dibe inmeden yukarı çıkmaya başlayamazsınız. Kahramanımız da hikaye boyunca düştüğü bu kuyunun ne kadar derin olduğunu anlamaya çalışıyor. En dipte ise onu ihanet, ölüm, aşk ve hayal kırıklıkları bekliyor.

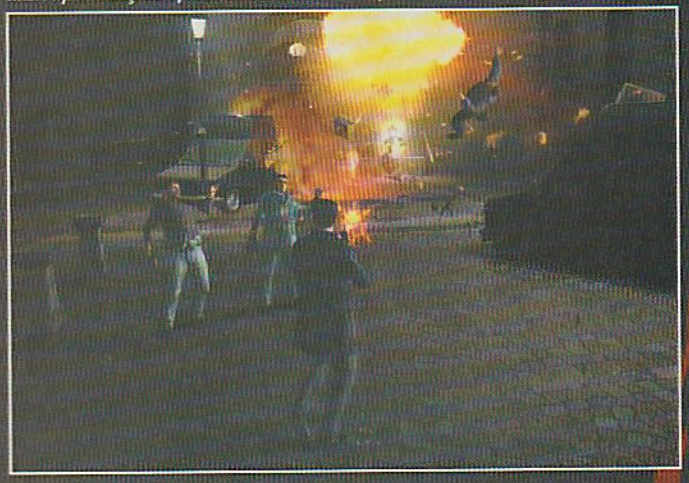
Hindu inancına göre son ya da başlangıç yoktur. Her şey büyük bir döngünün içindedir. Hikayemiz de böyle bir kurguya sahip. Hikayenin başı ve sonu bir kadının ölmesine dayanıyor. Ölüm kokusu bütün hikayenin üzerine sinmiş durumda. Ancak hikayeyi güzel kılan onu yaşamaktır. Ancak o zaman bazı şeyler anlam kazanır. Ölümleri istatistikten ayıran şey sizin başınıza gelmesidir. Hikayeyi yaşamaya hazırsanız Max Payne 2: The Fall of Max Payne sizi bekliyor.

Editörden

Rockstar firması uzun zamandan sonra beklenen Max Payne'in yenisini çıkarttı. İlk oyunun hayranları ona yaklaşamayacağını düşünseler de ikinci oyun bu arkadaşların



Max Payne'in başı bu oyunda da beladan kurtulmuyor ama artık "ben kaybedecek hiçbir şeyi olmayan bir adamım" diyemeyecek kadar aşık.



ağzını açık bıraktı ve tüm beklentileri karşıladı, hem de fazlasıyla. Ortasından girmemek için senaryodan biraz bahsederek yazıya başlamak istedim. Şimdi ise bu oyunun neden bu kadar etkileyici olduğuna bakalım.

Konusu. Oyunun kendine güvenen ve tarz sahibi bir senaryosu var. Diyaloglar eski siyah beyaz dedektiflik filmleri gibiyken konu günümüze uygun ve fotoroman tarzındaki demolar kesinlikle kendine has. Konu bir yerden sonra sizi o kadar içine alıyor ki oyunu benim yaptığım gibi yarıda kesip dışarı çıkarsanız aklınız orada kalıyor ve yaptığınız işlere adam gibi konsantre olamıyorsunuz. Oyun boyunca oradan oraya atlayarak adam öldürmenize rağmen hikaye size o romantik ve karanlık havasını verebiliyor.

Bunun yanında sahneler çok güzel hazırlanmış. Yani çoğu oyunda olduğu gibi bazı bölümlerde "ben ne yapıyorum bu adamları öldürerek" sorusunu sormuyorsunuz. Hatta oyunun sonlarına doğru adını söylemeyeceğim kötü adam silahını yanınızda düşürdükten sonra Max'in "Bu silahın kurşunlarını teker teker ona geri vereceğim" cümlesinde yüzümdeki cani gülüşü yakaladım. Umarım psikolojik tedaviye ihtiyacım yoktur.

Oyun da ilkine göre çok güzel hazırlanmış. Yenilikler eski ve sevilen özellikleri bozmadan monte edilmiş. Mesela The Fall of Max Payne'de artık sadece Max'i değil, başka karakterleri de oynayabiliyor, onların da ölmesini müthiş oyun kabiliyetimizle engelleyebiliyoruz. Diğer karakterleri oynayabilmemiz, oyunun tekdüzelikten kurtulmasını sağlıyor.

"Ucuz"luğu tarz edinen oyun, bunda çok başarılı. İlkinin de ikincisinin de senaryosu herhangi bir merhum Charles Bronson ya da Michael Dudikoff filminden farksız. Bu filmlerde de aile fertlerine bir şey olur (özellikle Bronson filmiyse karısına ve kızına tecavüz edilir) ve intikam yemini eden kahraman bütün çetenin peşinden gider. Bu arada polis olduğu için kanundışı davranır ve polis tarafından da aranmaya başlar. Bu sırada aslında polis merkezinde çalışan arkadaşının hain olduğunu öğrenir vesaire. Ancak buna rağmen insanı içine çeken bir yanı vardır. Sanırım bu, hepimizin içindeki ucuzu seven pop yanımız.

"Hepsi ölmüştü. Aşk öldürüyor. Onu sevmiş miydim? Gerçekten bir seçeneğim var mıydı? Geçmiş, gittikçe derinleşen bir çukur gibi. Ondan ne kadar kaçmaya çalışırsak o arkamızda o kadar büyüyor. Ta ki kenarları ayağımıza gelene kadar. Tek şansınız dönüp yüzleşmek."

Oyunu en iyiler arasına alan tek şey konu değil. Oyunun oynanışı da son derece başarılı ve akıcı. Bir şeyi mükemmel yapan detaylarıdır. Max Payne 2 bunun yaşayan bir kanıtı. Evet aksiyon sahneleri çok iyi ve sabahtan akşama kadar herkese ateş edebiliyorsunuz. Ancak ben şimdiye kadar hiçbir oyunda oturup televizyon seyrettiğimi hatırlamıyorum. GTA 3 ya da Vice City oynamış olanlar bilir. Arabaların radyolarında çalanları, sizin konunuzla alakası olmamasına rağmen oturup dinleyebiliyordunuz. Max Payne'de de televizyon benzer bir özelliğe sahip. İsterseniz hiç dinlemeden, kapatarak ya da onlara ateş edip patlatarak konunuza devam edebiliyorsunuz. Ancak eğer biraz dikkat ederseniz aslında bunların ne kadar eğlenceli olduğunu anlayabilirsiniz. Televizyonda çıkan sinema reklamı oyunla dalga geçiyor, "Dick Justice". Ya da eğer televizyonları kırmadan seyrederseniz oyun ilerledikçe daha yeni bölümlerini seyredebileceğiniz bir pembe dizi var, "Lords and Ladies". Bu ve bunun gibi ufak detaylar oyunu bulunduğu yere getirmiş.

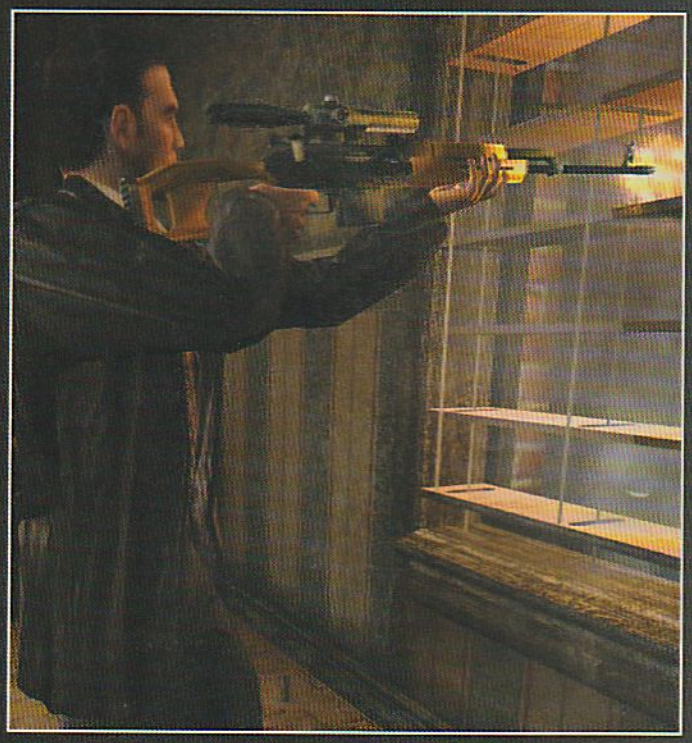
Gelelim oyunun oynanışına. Aslında bu açıdan Max Payne 2, eski oyuna oldukça benziyor, birkaç fark ile. Bunların başında Bullet Time

geliyor. Eskiden sadece ileri geri zıplarken kullanabildiğiniz bu özelliği şimdi durduğunuz yerde de açabiliyorsunuz. Böylece adamları öldürmek için maymunluk yapmanıza gerek kalmıyor (ancak hala zıplamak ve ateş etmek en iyi seçenek). Bunun yanında yeni eklenen bir özellik de Bullet Time'da adam vurduğunuzda zaman kazanmanız. Yani ilk oyundaki gibi kutulardan diğerlerinin arkasına saklanarak ilerlemek zorunda değilsiniz. Artık onların üzerine koşarak da etrafa kurşunlarınızı saçabilirsiniz. Son olarak bu özelliğe bir şey daha eklenmiş. O da yeteri kadar adam vurduktan sonra kum saati şeklindeki gösterge sarı oluyor. Bunun anlamı, siz daha da hızlı hareket ediyorsunuz ve etrafınızdaki adamlar daha silahlarını çekmeden onların kafasını Desert Eagle .50 ile tanıştırabiliyorsunuz (Eski oyunda iki Desert Eagle aynı anda kullanılmıyordu, bu oyunda bunu da koymuşlar, sevinçliyiz).

Oyunun grafiklerine gelince... Tek kelimeyle mükemmel. Eskisi de iyiydi ancak bu oyunda Havoc motoru mükemmel bir hal almış. Yüz ve mekan detayları çok iyi ve oyun içi demoları akıcı. Kutular havaya uçuyor, sandalyeler devriliyor, camlar kırılıyor. Bir zamanlar bir arkadaşım demişti ki "Bir filmin ya da oyunun ne kadar iyi olduğunu anlamak için patlama sahnelerine bakarım. İyi bir filmde her şey patlayabilmeli". Max Payne 2'den hoşlanmış olmalı.

Müzikleri ise mükemmel değil. Ancak belli bir temayı verebiliyor ve zaten bunun için yapılmış. Çoğu aksiyon sahnesinde zaten müzik yok. Biz eminiz ki eğer müziğe daha fazla ihtiyaç olsaydı daha iyi bir şey yaparlardı. O derece sevdik yani bu oyunu.

Oyunu bitirmek çok zor bir iş değil. Ancak oyun bittikten sonra iki yeni zorluk seviyesi daha açılıyor. Bunlarda da oyunu oynamanızı tavsiye ederiz. Ayrıca Max Payne'i bir kere bitirdikten sonra yeni bir mod daha açılıyor. Dead Man Walking isimli bu oyunda, bitirirken



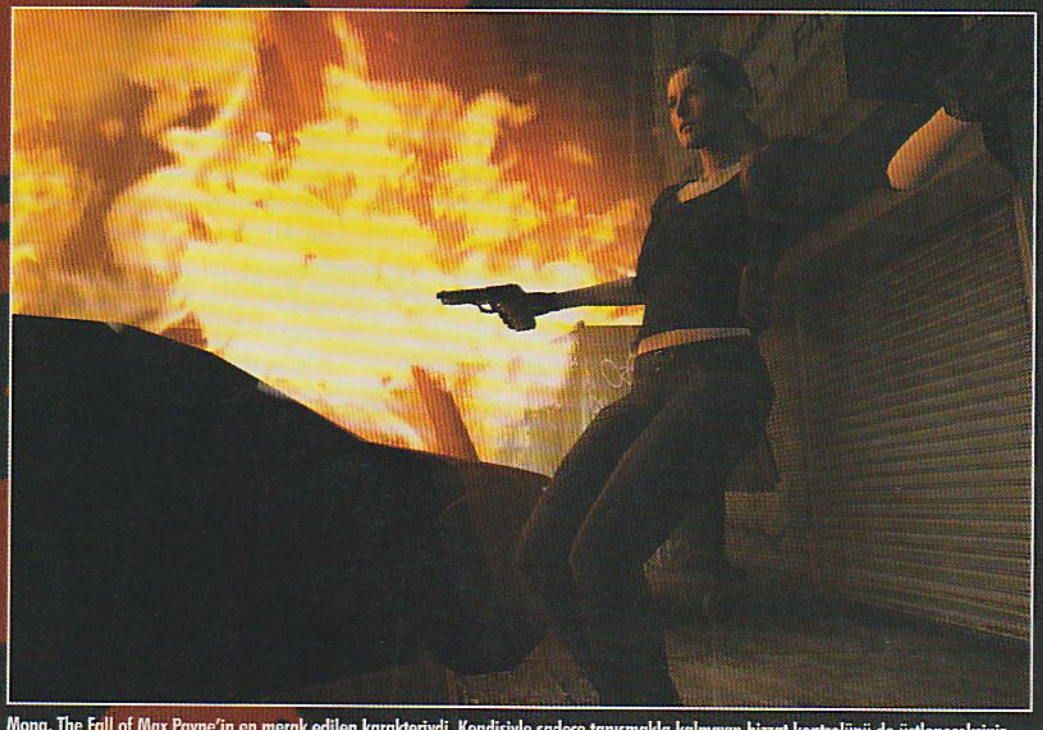
çok zorlandığınız alanlardan birine gidiyorsunuz ve orada sürekli olarak üzerinize adamlar saldırmaya başlıyor. Eninde ya da sonunda ölüyorsunuz. Ancak esas sorun ölmeden önce ne kadar dayanacağınız ve kaç kişiyi yanınızda götüreceğiniz. Gerçekten çok eğlenceli ve birçok defa oynanabiliyor.

Tam daire

İyi bir hikaye tam daire şeklinde olmalıdır, başladığı yerde bitmelidir. Ben de yazımı başladığım noktada bitirmek istiyorum. Tam da Max Payne'in dibe vurduğu yerde. Özetlemek gerekirse, eğer bundan önceki oyunlar iyiyse, bu oyun mükemmel. Bence bu sene çıkmış en iyi aksiyon oyunlarından. Kaçırırsanız çok fazla şey kaybedersiniz. Klasikler ölmez. Max Payne'i bekledik ama bu kadar güzel bir oyun için değdi doğrusu.

"Ama şu anda kafamda mermi şeklinde bir delik var. Adı inkar. Yapmam gereken şey onu oradan kazıyıp neyi aradığımı bulmak."

Serkan Ayan



Mona, The Fall of Max Payne'in en merak edilen karakteriydi. Kendisiyle sadece tanışmakla kalmayıp bizzat kontrolünü de üstleneceksiniz.

PRO PUAN

✓ Oyunun teknik tüm özellikleri mükemmele yakın. Bundan iyisi can sağlığı denebilecek kadar iyi.

✗ Oyun çok kısa. İnsan o kadar zaman bekledikten sonra senaryonun içinde biraz daha kalmak istiyor.

Aksiyon oyunlarından biraz olsun hoşlanıyorsanız kaçırmayın. Zira şimdiden klasik oldu da bize el bile sallıyor.

97

Robin Hood: Defender of the Crown

TÜR: Sıra Tabanlı Strateji ÜRETİCİ: Cinemaware DAĞITIMCI: Capcom SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Gerçekten bu kadar beklemek gerekiyor muydu Richard'ın tacını tekrar kaybetmesini bilemiyorum... Nostalji hoş ama nereye kadar?

Eski oyunlar hep güzeldir. Bu güzelliklerine rağmen zaman geçtikçe daha da zorlaşır eskilerle buluşup görüşmek. Zaman zaman eski oyunları tekrar kurup oynamaya kalksak da, zamanında aldığımız hazzı, eğlenceyi bulamaz, artık anlam bile veremediğimiz grafiklere yan yan bakarak, karman çorman uzaklaşırız ortamdan bir anda. Cinemaware bu hissiyatın farkına varmış olsa gerek ki Defender of the Crown'ı 80'li yıllardan günümüze getiriyor.

Hikayemiz ne mutlu ki 1986 yılından beri değişmemiş. Richard amca ortadan kayboluyor ve hain Prens John tahtı eline geçirebilmek için diğer derebeylerinin bir bir ipini çekiyor. Biz de Robin Hood olarak yoldaşlarımızla beraber eyalet eyalet canım İngiltere'mizi geri almaya çalışıyoruz. Hikaye orjinalinden (Robin Hood efsanesinden yani) bayağı bir sapsa da ilk oyun ile tamamen aynı (ne güzel ne güzel).

Aynı aynı giderken az sonra geleceğiz farklı olanlara. Şimdi "Oyunun geneli de aynı" cümlemi kurmam lazım. Oyunun geneli de aynı. Kaleden kız kaçırıyoruz, at üstüne binip birbirimizin gözüne mızrak sokmaya çalışıyoruz, kılıçlarla düşman dürtüklüyoruz. Yepyeni grafiklerimiz ve bir sürü de oyun içinde oyunumuz var. Gelin gelin siz de gelin.

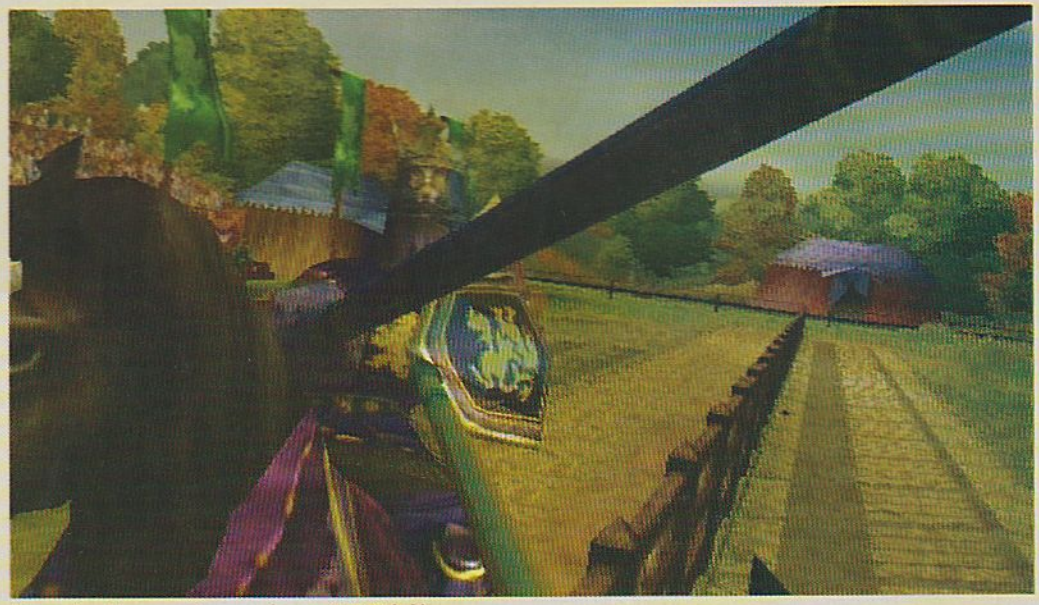
Zenginden alıp...

Robin amca olarak ağaçlara tırmanıyoruz. Gelen geçen atlıları ve atlarını oklayarak para toplamaya uğraşıyoruz. Atlıları vurunca 5 altıncık alıyoruz. Torbası olan atlılarda rakam birazcık artsa da en büyük gelirimiz at arabalarından. Tam tamına 35 altın. Başarılı bir soygunda 115 altın filan toplayabiliyoruz ki oldukça iyi bir miktar bu. Zaman zaman başarısız soygunlar da oluyor. Atlılar her zaman armut toplamıyor. Onlar da bizi oklamaya çalışıyorlar. Başardıkları zaman kafamız gözümüz yarılmış bir şekilde evimize dönüyoruz. Ekranımızdan hiç eksik olmayan Robin'in şekli şemali biraz değişmiş oluyor doğal olarak. Ancak ok yemiş değil de, daha çok ağaçtan düşmüş bir görüntüsü oluyor.

Arabirim oldukça renkli. Fakat kullanışlı ya da kullanışsız demek güç. Çünkü pek fazla bir seçeneğimiz yok. Yani soyguna gidiyoruz ya da eyaletimizdeki istatistiklere bir göz atabiliyoruz. Diğer karakterler oyuna dahil oldukça ve topraklarımız genişledikçe yeni opsiyonlar eklenmiyor değil. Ama o ana kadar bayağı canınız sıkılacak açıkçası.

Topraklarımızı genişletmek için savaşmamız gerekiyor. Tek başımıza savaşa nasıl girebiliriz diye bakınırken küçük John kardeşimiz ekrana geliveriyor. Zaten John'dan sonra gelen gidenin önü arkası kesilmiyor. Oyundaki her ekran 3D. Biz olaylara izometrik dahil oluyoruz. Diyaloglar, ekrana gelen parşömenler içindeki yine 3D olan karakterlerimizin car car konuşmalarından ibaret. Genelde konuşmalar can sıkıcı olsa da adam akıllı takip etmek gerekiyor. Konuşmalar arasında ufak ufak tüyolar alıyorsunuz sürekli. Turnuva mı düzenlemeli, kenara çekilip sessiz sessiz takılmalı mı ya da durum ne olursa olsun savaşa mı girmeli bilemediğiniz anlarda özellikle yardımcı oluyorlar. Gerçi tutorial'da azıcık zaman geçirdiyseniz bu ipuçlarına pek ihtiyacınız olmuyor. Tutorial demişken azıcık da bahsediverelim. "Bugüne kadar gördüğüm en başarılı..." diye bir cümle kurmam söz konusu değil. Ancak oldukça basit ve kullanışlı olduğunu itiraf etmeliyim. Her şeyden önce oyunun başında her

şeyi öğrenmenize gerek yok. Oyun içinde takıldıkça bakmak hem daha kolay hem de daha az sıkıyor. Menülerde her yeni seçenek açıldığında en altta bir kısayolu çıkıyor. Tutorial video olarak hazırlanmış. Minik minik anlatıp pause oluyor, siz ekrana tık tık tıkladıkça devam ediyor. Oyun içinden alınan videolar uygulamalı olarak ne yapmanız gerektiğini gösteriyor. Çok başarılı valla.



Biz ona "ayakların yere bassın, oydurma gözünü" dedik...

Fakire vereceğine...

John ordularınızın komutanı ve o olmadan savaşamıyorsunuz. Diğer bir önemli yan karakter ise Marion Hanım. Kendisinin eli kılıç tutmasa da düşman bölgelerde elini kolunu sallaya sallaya gezinebiliyor. Casus hanım kendisi kısaca. Haritanın tamamını göremediğiniz için onu bir süre oldukça kısıtlı bir alanda kullanabiliyorsunuz.

Unutmadan, her şeye rağmen oyunu oynayan sizsiniz. Unutmadan diyorum çünkü oyun boyunca sıkça unutulabiliyor. Maddi sıkıntılar başgösterdiğinde seçeneklerimiz çok azalıyor ve hep aynı şeyleri tekrar etmek zorunda kalıyoruz. Bu da insanı oldukça bayıyor. Bu kadar sıkıntıya değmiyor da. Örneğin altınınızı tükettiniz, elinizde getirisi çok fazla olmayan bir iki eyalet kaldı. Acilen ordu toparlamanız gerek, e bu da zaten para demek. Yolkesen moduna geçip Prens John'un adamlarını soymaya başlıyorsunuz. Sık sık soygun yapmaya başladığınızda, o bölgenin sahibi tepenize biniveriyor. Zaten zordayken bir de gereksiz çarpışma yaşıyor, üstüne üstlük elinizdeki eyaletleri de kaybedebiliyorsunuz. Toplamda 6 lord var. Bunlardan hiçbiri de "gel beni soy kardeşim" demiyor zaten. Böylece oyun erkenden sona eriyor. Gerçi başlarda biraz seri davranırsanız bir iki lordu çok kısa zamanda safdışı edebiliyorsunuz. Bu bir bakıma iyi olsa bile uzun vadede pek hayırlı olmuyor. Gelecekteki müttefikinizin kellesi olabiliyor vurduğunuz.

Şu taytı değiştirsen...

Savaşlar oldukça eğlenceli. Oynanabilirlikten çok görüntüden ve anlamsızlığından kaynaklanıyor bu eğlence, yanılmayın. Savaş ekranımız bir adet tahta ve karşılıklı birlikler. Az da olsa Heroes of Might&Magic havası mevcut. Azla yetiniliyor ama (çok az hem de, anlatamam).

Kuşatma silahları, okçu, piyade gibi, üretilebilen beş ayrı birim var. Ancak bunların pek bir önemi yok. Kuşatmalar dışında okçular yeterli gibi. Diğer birimler ise siz düşmanı oklarken ölmek için varlar. Savaş ekranında pek bir strateji yapma şansınız yok. Sen şuna ok at, sen de şu tarafa doğru yürü ve öl. Bütün olay bu. Kaleleri topa tutma hikayesi ise ilk oyunla tamamen aynı. Nişan al, bırak ("ateş" değil "bırak", ateşli silahlar daha icat olunmadı da). Soygun için bir kaleyi seçerseniz karşınıza meşhur kılıç sahnelerimiz çıkıyor. Bu sahnelerin neden meşhur olduğunu anlayamadım. Cümleyi neden öyle kurduğumu da. Kılıçla dövüş gayet can sıkıcı ve uzun. Klavyenin tuşlarını kırmadan maksimum hızda basıp, süreniz ya da enerjiniz bitmeden olabildiğince düşmanı kesmeye uğraşıyorsunuz. Daha bir eğlenceli olan, çağın sporu mızrak dövüşü de klavye düşmanı. Tuşlara giriştikten sonra mızrağınızı rakibinizin kalkanına ya da başına isabet ettirmeye çalışıyorsunuz. Diğer lordların düzenlediği turnuvalara katılabilirken, altınınız yeterliyse kendi turnuvanızı da yapabiliyorsunuz. Birinci olduğunuzda hem keseniz doluyor, hem de ününüz artıyor.

Peki sonuç ne? Oyun içinde birçok küçük oyun var. Sıra tabanlı strateji diye geçse bile, spor, aksiyon, strateji gibi birçok türü içinde barındırıyor. Grafikler orta karar, ses efektleri ve müzikler hoş. Senaryo gayet güzel işlenmiş. Ama aslan yürekliyi tekrar kurtaracağım diye tayt giymeye değmiyor. Eski günlerin anısına diyenler için sorun yok. Diğer arkadaşlar pek yanaşmasın derim. Günümüz için oldukça vasat bir oyun maalesef.

man in tights

Herhangi bir mevzu bu kadar basite indirgenememiştir heralde, inanın bana.

PRO PUAN

✓ Hey gidi eski günler deme fırsatı yaratıyor.

✗ Zaman zaman eski günleri mumla aratıyor.

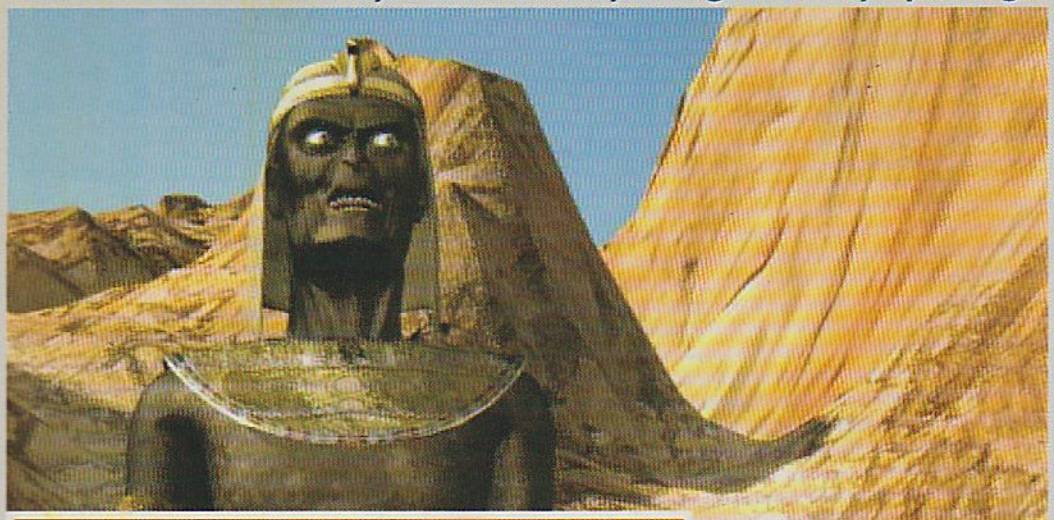
Eski günleri yad edeceğinizi sanmayın, hevesiniz kursağınızda kalabilir.

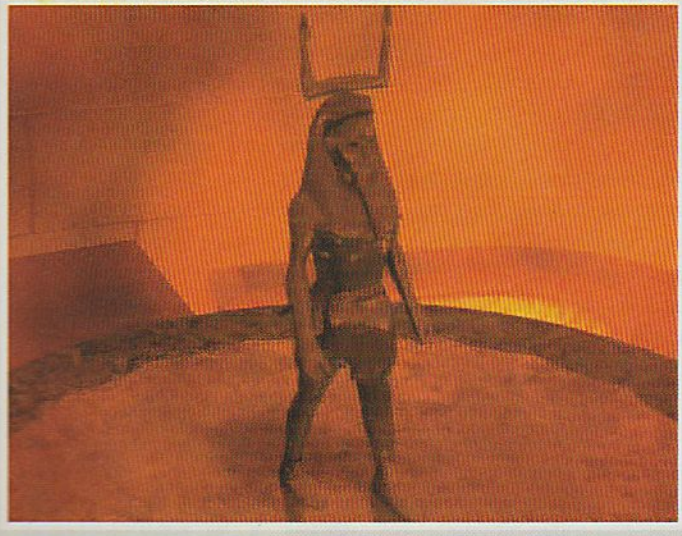
70

Amenophis Resurrection

TÜR: Adventure **ÜRETİCİ:** The Adventure Company **DAĞITIMCI:** DreamCatcher http://amenophis.dcegames.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 233 MHz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı, 900 MB Hard disk alanı

Otantik Mısır ambiyansında beyin egzersizi yapacağınızı sanmayın





Amenophis Resurrection, geçen yıl ABD'de The Cameron Files diye başlayan ama sayıca pek de artmayan bir seride Pharaoh's Curse uzantısıyla çıkmış ve "geçen yıl" kimilerince (uygun fiyatının da etkisiyle) beğenilmiş bir adventure. Dedektif Alan Parker Cameron'un etrafında dönen ve 1930'larda Mısır'da geçen bir hikaye işleniyor oyunda.

Chicago'lu özel dedektif Cameron, yani esas oğlan, arkadaşı Moira McFarley'den Mısır'daki arkeolojik kazılarda tuhaf şeyler olduğu haberini alır. Önce bu davayı biraz hafife alır ama Mısır'a gittiğinde gerçek bir belaya bulaştığını fark eder: Firavunların lanetiyle mücadele etmek zorunda kalacaktır. Malumunuz Amenophis, Mısır'ın ünü günümüze dek gelmiş firavunlarından biri.

Öyle ki, sadece Moira değil, araştırması için görüşmeyi planladığı birçok kişi ortadan kaybolmuştur ve gizli bir güç onun ipuçlarına ulaşmasını engellemeye, en azından geciktirmeye çalışmaktadır. Zaman içinde Moira'yı hipnotize olmuş bir haldeyken bulur. Bu macerada Cameron Moira dışında bir Rus kontes, müze küratörü, bir takım gizemli Alman arkeologlar, mumyalar ve benzeri abuk karakterlerle karşılaşır. Bu dört aşamada oynanan hikayeyle ilgili sarf edeceğim son cümleleri de izninizle bir klişe abidesi olarak kes-yapıştır'lamak isterim: Kime güvenecektir? Mücadeleyi kim kazanacaktır? İpuçlarını bir araya getirin ve...

Açıl susam açıl?

Ve bağlacından sonrasını anlatırsam, zaten pek tadı olmayan Amenophis'in şansını sıfıra indirmekten korkuyorum. İlk etapta tahmin edebileceklerinizi söylemekle yetineyim. Mısır mimarisinin güzel örneklerinin modellendiği, böyle yerlerde işli halılar, duvarlarda zincirler kılıçlar, Nil'in şırıl şırıl sularında geçen sahneler oyuna güzel bir hava katıyor katmasına. Ama oynanışla ilgili sorun, oyunun her şeyi gibi bu güzel sahnelerini de gölgeliyor.

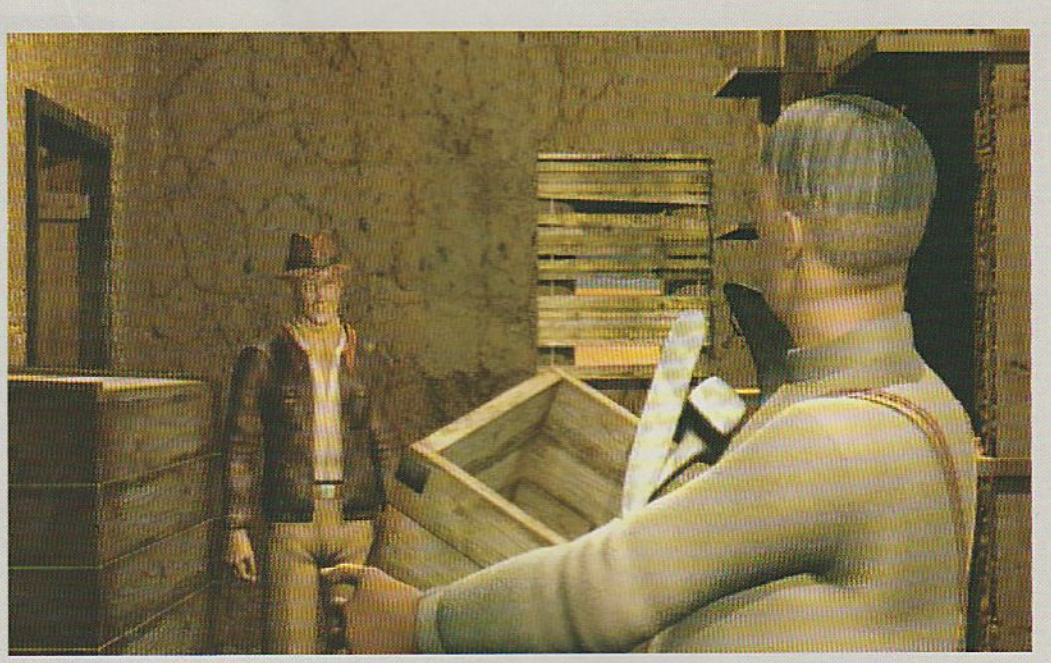
Oyunun türü adventure ise, böyle karar verilmişse, nedense bir takım klişelere bağlı kalmak zorunda hissediyor yapımcılar kendilerini. (Ya da eski bir oyunun ısıtılması olarak düşünsek fazla da suç bulmamalı mıyız acaba? Neyse...) Bu klişelerin başında abuk subuk yollarla inventory'ne yeni nesneler katıştırmak, sonra onları birer birer deneyip daha başka nesneler için daha başka kilitleri açmak şeklindeki kısırdöngü geliyor. Bu sistemi dışlamak değil maksadım. Ama bunun uğruna insan, hadi diyelim Cameron, neden otelle müze arasında üç beş kere git gel yapsın? Odaya gir, mektubu al, salona git, gazeteyi oku, müzeye git, bir kapıyı aç, oradan bir parça ip al, sonra odaya dön, aaa bir gözlük, sonra salona git, bir fihrist, müzeye git, bir heykel... Ve bu arada oyunda devam eden bir hikaye, bir kreşendo yok. Peki şu aklı fikri, zekayı ne ara kullanmamız gerekiyor? Meçhul.

Bu bağlamda Amenophis'de yapılan işi de "kapıları açmak" diye özetleyebiliriz. Bir süre sonra otomatiğe bağlayıp önüme gelen bütün kapıları ittirmeye başladığımda "Acaba kapıları açma metaforuyla derin bir mesaj mı vermeye çalışıyorlar? Yoksa algının kapılarına bir gönderme mi bu?" diye düşünmedim, kendimden şüphe etmedim değil. Ama nafile, tüm o çaba, hurdacıdan üç beş kuruşa alabileceğimiz bir levye için harcanmış oluyor mesela.

Büyüteçle levyeye iyi bak

Oynanışla ilgili vasatlıktan devam edelim. Fabrikasyon üretim hissi uyandıran adventure'lardan çok bildik görsel dokular, varmış gibi görünen 360 derecelik görüş açısı ve diyaloglarla anahtar şıkırtıları dışında ortama hakim olan sessizlikte bir süre sonra müze-otel arası dolaşmalarda fareyi istem dışı tıklamaya başlıyoruz. Hatta bunu yaparken ekrana bakmasak bile olur gibime geldi bir ara. Gözler bir süre sonra gördüğü hiçbir şeyi değil, sadece imlecin kırmızı okunu ve onun "burada bir durum var" manasına gelen dişli çark şekline dönüşünü ayırt etmeye başlıyor. Hımm büyüteç oldu şimdi de, dur bakayım, bir makas. Atayım çantaya. Bu makas sayesinde kimbilir, belki açılmayı bekleyen bir paket geçer elime.

Bu oku takip etme durumu alışkanlık haline geldiğinde üst beyin de devreden çıkıyor. Çünkü oyunda bu sıralamalar çok keskin yapılmış ve zinciri kırma, biraz kafayı çalıştırıp (dedektifsiniz ya siz aslında, doğanız gereği düşünmeye çalışıyorsunuz) süreci hızlandırma şansınız pek yok. Bekleyeceksiniz. Ayrıca bu odaya girmiştim, diye düşünmeyecek, yılmadan tekrar tekrar gireceksiniz. İkinci girişinizde bir "şey" oluyor, sanki odaya girişiniz, belki kapının kapanırken yarattığı rüzgar



filan, bir şeyleri tetikliyor ve bir nesne ortaya çıkıveriyor.

Peki madem öyle, bari bu geliş gidişler düzgün olsa. İki adım gitmeye çalışırken bütün koridoru katetme ya da alakasız bir noktada bir heykelle burun buruna gelme durumları yaşanıyor. Açmak istediğiniz kapılara yaklaşamıyorsunuz bazen ya da sondaki kapıya gitmeye çalışırken önceki iki kapıya da uğramak durumunda kalıyorsunuz. Çünkü oyun sizin o güzergahı izleyeceğinize şartlanmış bir durumda. Ona göre programlanmış ve okun gördüğünüz ya da istediğiniz yönde tıklanmasının bir esprisi yok. Doğrusallık da bir yere kadar...

Gizem benim için bir tutku

Ayrıca neden adventure dendi mi akıllarına en klişe gizem hikayeleri gerekiyor? 100 kişiye psilolojik test yapsanız, muhtemelen 90'ı Mısır dendi mi akıllarına ilk gelen kelimenin "gizem" olduğunu söyleyecektir. Tüm macera karakterleri safari şapkasıyla dolaşır diye yazılı olmayan bir kanun mu var? Indiana Jones'ta yapılmış işte, tadında bırakın. Bir de mantık hataları var ki saymayacağım, bir örnekle yetineceğim. Zehirli

Mekanlar güzel olmasına güzel ama imleci takip etmekten bunları görmeye fırsatınız yok.

gaz olan bir odaya dalış maskesiyle giriyoruz! O da maske bu da maske işte... gibi bir mantık söz konusu.

Oyunun sessizliğinden dem vurmuştum. Kısa videolarla geçişler güzel olmuş, hatta Cameron ile ona "majesteleri" diye hitap eden Mısırlı resepsiyonistin diyalogları için "yer yer komik" bile diyebilirim. Ayrıca oyun ezan sesiyle başlıyor ve hoca iyi okumuş Allah için. Bir de örneğin mumyaya ait ve diğer lanet içerikli sesler bir noktaya kadar ürkütücü. Sonra ise uzun süreli bir sessizlik geliyor. Neden bu aralarda müzik olmadığına, menü ekranındaki huzur verici müziğin verimli kullanılmadığına dair ise ufacık bir fikrim yok. Nedense adventure sevenlerin bu tür bir rutine dair beklenti içinde olduğu şeklinde yanlış bir izlenim, amacından sapmış bir geri besleme var oyun yapımcılarında. O eskidendi sayın abiler.

Esra Akın

PRO PUAN

✓ Videoları vasatın üstünde sayabiliriz, o da Mısır'ın hatırına.

✗ Piksel piksel grafikleri, monoton oynanışı, klişelerle dolu olması

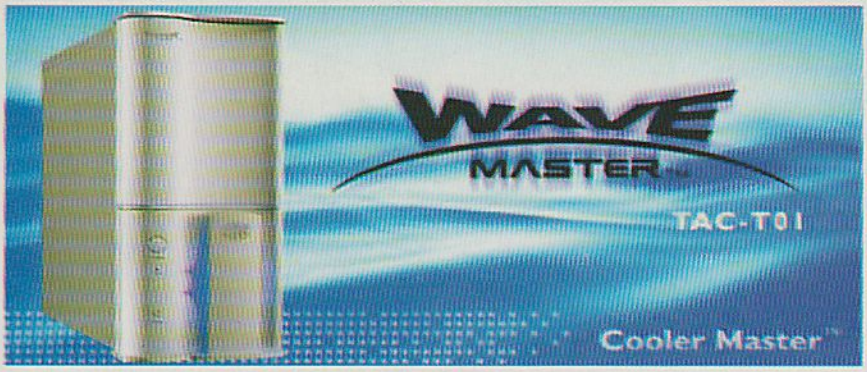
Sadece Myst'e saygımızdan oynuyoruz, maksat şanı yürüsün.

45

TAC-T01 Wavemaster

Kodu değil de adı kalıcı olacak

Cooler Master uzun zamandır ürünlerine 201B, 210B, 710 gibi isimler veriyordu. Yeni kasası Wavemaster ile bu alışkanlığı değiştiriyor. Yeni modelin adı TAC-T01 Wavemaster. Muhtemelen kimse kodunu hatırlamayacak ve herkes ürünü Wavemaster diye anacak ama önemi yok. PC'sini uzun süre açık bırakanlar ya da biraz daha sessizlik isteyenler için en uygun ürünlerden biri Wavemaster. Tornavida olmadan sökülebilen vidaları, ses yalıtımı ve olağanüstü soğutması ile ürün neredeyse dört dörtlük. Kolay ulaşılan hard disk yuvaları ve çıkarılabilen sürgülü anakart yuvası da kasanın diğer artılarından. Alüminyum kapakları ve renkli ön ve kapaklı üst paneli ile oldukça şık olan Wavemaster, meraklıları için kaçırılmaz bir fırsat. Bir fırsat da her hafta ProGamer okurlarına sunuluyor biliyorsunuz. Önceki yarışmaları kazananlara ödüllerini yollamaya başladık bile. Bu haftaki yarışma sorumuzu da şöyle soralım: Freedom Fighters'ta oynadığımız kahramanın adı nedir? Cevapları yarisma@progamermag.com adresine bekliyoruz. Bize doğru cevabı yollayan 100'üncü "okurumuza" Avaturk'ten sürpriz bir oyun hediye ediyoruz. Okur kısmını özellikle vurguladık, aynı kişiden birden fazla e-posta gelebiliyor, belirtmemiz gerekir ki bunun hiçbir faydası yok.



Grafik İşlemciler hazır

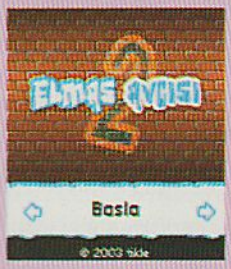
FX 5700 Ultra ve FX 5950 Ultra, piyasaya çıkmayı bekliyor

NVIDIA, yeni grafik işlemcileri FX 5700 Ultra ve FX 5950 Ultra'nın hazır olduğunu duyurdu. MSI, Creative, Asus, Gigabyte gibi kart üreticileri, yeni ürünlerini yakında piyasaya sürecek. NVIDIA'nın Satış Genel Müdür Yardımcısı Jeff Fisher da yeni GPU'ların henüz tanıtımı yapılırken kullanıma hazır olmasının grafik kartı endüstrisi için çok büyük bir atılım olduğunu belirtti. NVIDIA, Ultra serisi ekran kartları ile her sınıfta öne geçmeyi planlıyor. Bellek ve çekirdekte 256 bit mimarisi kullanılmış. 3,8 milyar texel/san. doldurma kapasitesine sahip kart, 8 piksel veri yolu kullanıyor. Bellek hızlarına geldiğimizde ise 950 MHz ve 400 MHz gibi rakamlar geçmekte ki ATI saklanacak yer arayabilir! 30.4 GB/san bant genişliğine sahip olan FX 5950 Ultra, en üst sınıfta bayrağı ele geçirecek gibi görünüyor.

Cebimdeki Oyunlar

Bu hafta hayli oportünist ve hatta kapitalist bir oyunla karşınızdayız! Elmas Avcısı'ndaki sürprizlerle ve gerilimle dolu servet avına ikinci oyunla devam ediyoruz. Amacımız, bulunduğumuz seviyedeki elmasları verilen sürede toplamak ve açılacak kapıdan geçerek bir sonraki seviyeye yükselmek. Yenilenen tünellerde puanımızı artırabileceğimiz sürprizler ve canımızı yakacak sinsi tuzaklar bizleri bekliyor. Ayrıca kum solucanlarına dikkat etmemiz gerekir.

Elmas Avcısı 2



İkinci oyundaki yeni özellikleri şöyle sıralayalım. Elmas Avcısı 2'de üç değişik Kum Solucanı var, bunlar oyun ilerledikçe akıllanan yaratıklar. Başlangıçta sadece kendi hallerinde ortalarda dolaşırlarken, ileri seviyelerde oyuncuyu takip etmeye başlıyorlar. Lava ise bölüm içinde gittikçe büyüyen bir oluşum. Kontrolsüz bir şekilde bölünerek çoğalıyor ve bazı yolları kapatabiliyor. Sihirli Duvarın (görünüm itibariyle de diğer duvarlardan farklı) özelliği ise, üzerine düşen taşın elmasa dönüşmesi. Bu gizemli duvarları kullanarak elmas sıkıntısı olan bölümlerde, taşlardan elmas üretmek mümkün. Gerçek elmaslar gibi parlamayan Sahte Elmaslar ise oyuncuya zaman kaybından başka bir şey kazandırmıyor. Bir de değişik yerlerde duran ve oyuncuya puan kazandıran birçok Hazine Sandığı var.

30 farklı bölümden oluşan oyunda yaratıkların üzerine taş atarak bir kum solucanını patlatıp 9 elmasa dönüştürmek mümkün. Kolayca elmas toplamak ve yaratıklardan kurtulmak için güzel bir yöntem bu. Zor bir hamle yapmak gerektiğinde, maymunumuzun verdiğimiz komutu yapmasını beklemeden bir komut daha verebiliriz. Örneğin Alt, Alt, Sol şeklinde yön tuşlarına hızlıca basarsak, maymunumuz biz tuşlara basma işlemini tamamlasak da bu komutları aynen uygulayacaktır. Lava olan bölümlerde ise mümkün olduğu kadar hızlı şekilde gerekli elması toplayıp çıkış kapısına gitmek gerekiyor, çünkü Lava, elmaslar dahil her şeyi yok edebiliyor.

URL: www.tikle.com

Destekleyen Telefonlar:
Nokia 6610, 7210, 6800, 7250, 6100, 5100, 6650, 3300, 3510i, 8910i, 7650, 3650, N-Gage

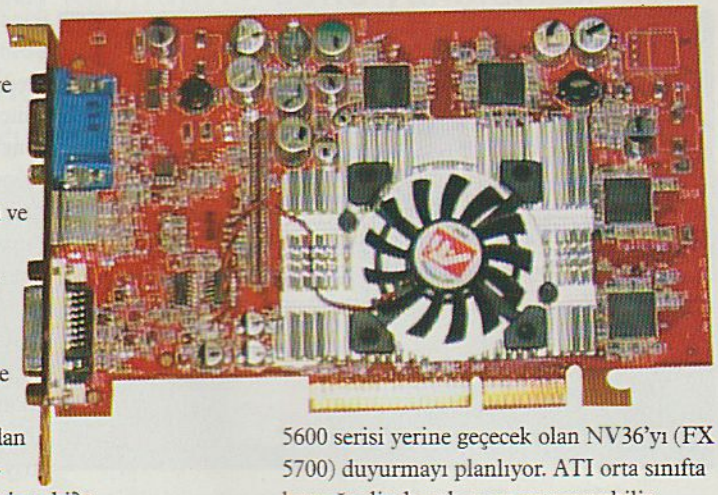
Rodeon 9600 XT

ATI ve NVIDIA savaşında yeni perde

ATI'ın yeni orta sınıf ekran kartı Radeon 9600 XT (kod adı ile RV360) bugünlerde raflardaki yerini alacak. Büyük kardeş 9800 XT ise büyük ihtimalle Kasım sonuna doğru piyasaya sürülecek.

Genel tasarım hemen hemen aynı. En büyük fark 9600 Pro'nun aksine, 9600 XT grafik işlemci saat hızının artık 500 MHz olması. Büyük abisi 412 MHz'de çalışıyor. 9800 XT, 8 piksel veri yoluna sahip olacak, kardeşi ise 4. Çıkacak kartlar 128 MB belleğe sahip. 256 MB'lık versiyonlar ise henüz beklemede. Z-buffer değeri 8:1'den 24:1'e çıkmış. Bunun dışında belleklerde 256 bit yerine 128 bit tercih edilmiş. Her iki kart da Hydravision ve Smart Shader seçeneklerine sahip.

ATI'ın orta sınıf ve üst sınıf kartlarında gördüğümüz bütün özellikler yeni kartlarda da bulunuyor. İki kartta da 9700 Pro üzerinde gördüğümüz fan ve termal sensörler mevcut. 9600 XT ekstra güce ihtiyaç duymazken 9800 XT'yi güç kaynağına bağlamamız gerekiyor. Catalyst sürücülerindeki override seçenekleri 9600 XT için aktif. Abisi için ise henüz durum belli değil. Kullanılan bellekleri için 600 MHz ve üstü hızlara çıkabildiği belirtiliyor. Bundan kartların gayet stabil çalıştığı ve yüksek overclock potansiyeline sahip olduğu sonucunu çıkarabiliriz. 9800 XT bu noktada yine biraz sallantıda. Kartlarla ilgili yapılan açıklamalar doğrultusunda ne diyebiliriz peki?



9600 XT'nin etiket fiyatı 200 dolar civarında olacak. Bu fiyat seviyesindeki kartlar arasından kolayca sıyrılabilecek gibi görünüyor. NVIDIA FX 5600'ün yanından kolayca geçip gidiyor yeni kartımız. Ancak Pro versiyonuna göre fazla bir performans artışı da sunmuyor. 9800 XT ise düşük çözünürlüklerde oldukça yüksek performans gösterirken, çözünürlük arttıkça FX 5900'ün gerisinde kalıyor. NVIDIA bu ay içinde FX 5600 serisi yerine geçecek olan NV36'yı (FX 5700) duyurmayı planlıyor. ATI orta sınıfta bayrağı elinde çok uzun tutamayabilir doğrusu. Peki bu durumda ne yapmalı?

XT çok fazla artıya sahip olmamakla beraber tercih edilebilir. Ancak Pro oldukça başarılı bir kart ve XT serisinin piyasaya girmesi ile fiyatları oldukça düşecektir. Biraz daha sabredip NV36'nın gelişini beklemek de gayet mantıklı olacaktır. Biri stoklarını boşaltmak diğeri de pazar payını kaybetmemek adına iki firma da fiyatları aşağıya çekebilir.

Microsoft Office 2003

Yeni sistemin gerçeklerine ve dedikodularına dair...

Yanlış anlamaları ortadan kaldıran Microsoft, Office 2003'ü piyasaya sürdü. Excel, Powerpoint, Word ufak değişikliklere uğramış, Front Page baştan sona yenilenmiş. Ancak yeni sürümün parlayan yıldızı Outlook. Outlook, yeni kelime paketleri, okumayı kolaylaştıran Reading Layout View, programdan çıkmadan nette dolaşmamızı sağlayan Research Panes gibi birçok yeni özelliğe sahip. E-postaları ve e-posta trafiğini düzenlemek eskisinden daha kolay ve seçenekler çok daha fazla. Başlarda yanlış anlaşılmalara sebep olan özellik ise, bir nevi client side spam protection. Spam'leri bloklamak ya da güvenilir e-posta hesaplarını belirlemek artık mümkün. Bu özellik tamamen Outlook'a entegre ve kullandığınız posta hesabından bağımsız çalışıyor. Adres defterine artık resim ekleyebildiğimiz gibi, burada yer alan kullanıcıları farklı şekillerde sınıflandırmamız da mümkün. Yanlış anlamaya sebep olan bir başka özellik ise yeni restriction sistemi. Bu sistem sayesinde yarattığımız dokümanların yazdırılmaya ya da kopyalanmaya vb. karşı korunmasını sağlayabiliyoruz. Geçtiğimiz hafta piyasaya çıkan yeni Office paketi, siz bu yazıyı okurken raflarda yerini almış olacaktır. Ancak Türkiye satış fiyatı henüz belli değil.

Yeni Detenator Sürücüleri

NVIDIA, Detenator 52.16 sürücülerini sitesinden yayınladı. Performans artışı adına pek bir katkısı olmasa da görüntü kalitesini yükseltmeye yönelik değişiklikler içeren sürücüler, birçok bug'ı da ortadan kaldırıyor. Bunun yanında hâlâ FX serisi ile ilgili problemler mevcut. Antialiasing ve doku netleştirme özelliklerine fazlaca odaklanan sürücüler, yüksek çözünürlüklerde performans düşüşüne neden olabiliyor. FX serisi kartlarda birden fazla görüntü birimi algılama sorunu da henüz çözülmemiş, bir sonraki sürümde düzeltileceği söyleniyor. Bir süre daha 40 serisi sürücülerle idare etmekte fayda var gibi görünüyor. Daha geniş bilgi için www.nvidia.com'u ziyaret edin.

World Cyber Games 2003

Yine ödül alamadık ama tecrübe kazandık! Değil mi ya?..

Eylül başında Türkiye finalleri düzenlenen ve bu sayfadan da bol bol duyurduğumuz World Cyber Games 2003, geçtiğimiz günlerde noktalandı. Biz de ülkemizi Counter-Strike, FIFA 2003, Age of Mythology, StarCraft: Brood War, Unreal Tournament 2003 ve Warcraft III alanlarında temsil ettik.

Age of Mythology dalında yarışan temsilcimiz Eren Memişoğlu, grubundaki İspanyol, İtalyan, Fransız ve Çinli rakiplerine elendi. Bu daldaki birincilik ve ikincilik, E grubunda daha önce karşılaşmış olan iki oyuncudan çıktı. Age of Mythology birincisi Almanya'dan Andrew James Regendantz, ikincisi Çin'den Jr Cheng Chen, üçüncüsü ise yine Çin'den Yu Jen Wu oldu. Ülkeler arası mücadelede ise Çin birinci, İspanya ikinci ve Fransa üçüncü oldu.

FIFA 2003'te ise WCG 2002'de bizi temsil eden Fatih Ensari, bu yıl da gruptan çıkma şansı bulamadı. FIFA 2003 iki Alman kardeşin birincilik ve ikincilik mücadelesine sahne oldu. Sonunda Dennis Schellhase birinci, kardeşi Daniel Schellhase ise ikinci oldu. Üçüncülüğü ise Güney Kore'den Daehan Choi elde etti. Ülkeler arası mücadelede Almanya tabii ki birinciliği kaptırmadı; ikinci Hollanda, üçüncü ise İtalya oldu. Böylelikle bu yıl FIFA ayağı Almanların üstünlüğüyle sonuçlandı.

StarCraft: Brood War'daki temsilcimiz Hazım Yalçın, 8 kişilik en kalabalık grupta (A grubu) yarıştı. İki galibiyet ve beş mağlubiyet ile kendi grubunu tamamlayan Hazım, ikinci tura kalamadı. Birinciliği Almanya'dan Fredrik Keitel alırken ikincilik Kore'den Yongbum Lee'ye, üçüncülük ise Kanada'dan Guillaume Patry'e gitti. Güney Korelilerin en büyük başarıyı bekledikleri StarCraft dalında tam anlamıyla hüsrana uğramaları turnuvanın en sürpriz sonuçlarından biriydi. Ülkeler arası mücadelede ise Kore kendinden bekleneni gösterdi ve birinci oldu. İkinciliği Kazakistan, üçüncülüğü ise Rusya kazandı.

Unreal Tournament 2003, bu turnuvada iki kişiyle (Counter-Strike takımımız hariç) katıldığımız tek oyun dalıydı ve maalesef yine şeytanın bacağını kıramadık. Temsilcimiz Serdar Demir, grubunda beş yenilgi alarak sonuncu olurken F grubundaki diğer temsilcimiz Emre Birinci, soyadıyla aynı derecede başarı gösteremedi ve iki galibiyet, üç mağlubiyetle gruptan çıkamadı. Unreal Tournament 2003 birincisi İtalya'dan Nicola Geretti, ikincisi Hollanda'dan Laurens Pluymaekers ve üçüncüsü Avustralya'dan Dominic Lewandowski oldu. Ülkeler arası mücadelede kazananlar sırasıyla Hollanda, ABD ve İspanya'ydı.

Warcraft III'de ise Şafak Sağlam gruptan çıkma şansını kılpayı kaçırdı. Dört kişilik grupta Çin ve Rusya oyuncularıyla beraber ikişer galibiyet ve bir mağlubiyete ulaşan oyuncumuz, bu üç oyuncu arasında geçen play-off mücadelelerinde maçlarını kaybederek elendi. Warcraft III birincisi Çin'den Bin Guo, ikincisi Bulgar Zdravko Georgiev, üçüncüsü ise Romanya'dan Sorin Popescu oldu. Ülkeler klasmanında Çin birinciliği, İngiltere ikinciliği ve Hollanda üçüncülüğü elde etti.

Türkiye'de çok popüler olan Counter-Strike turnuvasında ise takımımız VNC (Vadi Net Cafe) bulunduğu A grubunda Kore, Birleşik Arap Emirlikleri, Avusturya, Portekiz ve İspanya temsilcileriyle karşı karşıya geldi. Grup maçlarında dört yenilgi ve bir beraberlikle elendi.

CS alanında ilk üç ise beklendiği gibi sürprizsiz sonuçlandı. Madalyanın güçlü adaylarından İsveçli Sk.swe ve ABD'li 3D klanları final maçını oynadılar ve Sk.swe toplamda üç haritada 2-0 üstünlük sağlayarak altın madalyayı kazandı. Ayrıca turnuvayı hiçbir maçta ve haritada yenilmeyerek büyük bir istikrarla tamamladı. 3D ise ikincilikle yetinmek zorunda kaldı. Üçüncülüğü Danimarkalı team9 zor bir mücadelede Romanya'nın sürpriz ekibi teg'e üstünlük sağlayarak elde etti.

Temsilci göndermediğimiz tek oyun olan Halo'da ise ABD'den Matt Leto birinci olurken ikinciliği Fransa'dan Mathieu Hebada, üçüncülüğü ise İngiltere'den Johnathan Dempsey aldı.

2004'te ilk kez Kore dışında bir ülkede gerçekleşecek olan WCG'ye evsahipliğini ABD yapacak. New York'ta düzenlenecek olan turnuvada biz de ülkemizi temsil etme şansına sahip olacağız. İki yıldır süren bu gruptan çıkamama psikolojisini 2004'te yeneceğimizi umuyoruz.

Volkan "birofilo" Alkan

Gabriel Knight

Neydi Gabriel Knight'ın enfesliğinin kaynağı? "Bunu yanıtlamak oldukça güç" diye tırı vırı yapmak istemem ama öyle bir soru ki bu, "İzleyici karar versin / Tarih beni haklı çıkarsın" klişelerine girmeden layığıyla yanıtlamak da "oldukça güç"

Sierra namlı firmanın en cafcaflı yıllarında piyasaya sürülen Gabriel Knight, daha önce King's Quest 6 gibi ıvır kıvır işlerde çalışmış çiçeği burnunda bir yazar/coder olan Jane Jensen tarafından yaratılmıştı. Jane oyundan çok şeyler bekliyor muydu bilmiyorum. Ama oyun piyasaya çıktığında Jane misal İzmirli olsa zeybek, Konyalı olsa teke zortlatması oynasa yeriydi. Gabriel Knight o denli başarılı olmuş, sonraki oyunlara gıyabında "biraz gebriyıl nayt gibi mi nedir" diyebilme şansını vermişti.

Gabriel Knight'ın süperliği kanımca Jane Jensen'dan, onun senaryoyu ve karakterleri kendi esiniyle tek başına yaratabilmesinden kaynaklanıyor. Jane Jensen, bilgisayar oyunu senaryolarında çoğunlukla gözlemlenen içi boşaltılmış karakterler, oyunda engel olsun diye karşımıza çıkarılmış karikatür bireylere sığınmak yerine gelmişi, geçmişi, planladığı bir geleceği olan, duygu düşünce dünyası bu dinamikle şekillenen karakterler yaratmıştır. Daha dikkate değer olan ise, Gabriel Knight'ın isim babalığı eden karakterin şovundan ibaret bir oyun olmamasıdır. Oyunun gerçek ağır topu olan kişi, Gabriel'in kankası vazifesi gören Grace Nakimura değildir de kimdir?

Erkekler de esir düşer

Grace Nakimura, Japon asıllıdır, kadındır, ama bunların geleneksel öykülerde çağrıştırdığının aksine akıllıdır, kültürlüdür, nüktedandır, zekidir ve seksidir (ki sonuncusunu söylemesem de aynı sonuca ulaşmalıydınız). Haliyle ve kesinlikle Gabriel Knight'ın doğal çekimininin gölgesinde kalan bir Çiko değildir. Hatta tam rol dağılımına yerleştirmek gerekirse Daraloğlan köşesinden doğmuş Timsah gibi ana karakterden daha sürükleyicidir, aktiftir.

Grace çoğu zaman Gabriel'dan daha fazla kaale alınır. "Kadın, varlığı ve şabalaklığı ile öyküye ilham verir" basmakalıbını kırmayı başarmış ender eserlerden birisidir Gabriel Knight. Zira tekmil Gabriel Knight hikayelerinde duygusal salaklıkları, akıldanelikleri, "ah be abicim bu da yapılır mı?"ların hepsini Gabriel Knight yapmakta, yapılan şapşallıkları hep ve daima Grace temize çekmektedir.

Hissiyatın atmosferi

64'ler mecmuasını almış, oyun tanıtımlarını okumuş olanlar hatırlar, ortalama bir oyun şöyle bir paragrafla anlatılabilir: "Merhaba arkadaşlar. Bu ayki oyunumuz RoboBaby. Oyunumuzun isminden de anlaşılacağı üzere kahramanımız bir bebek, hem de bebek bir robot! Bebek robotumuz acıktıkça prize parmağımızı sokuyoruz (bunu evde yapmayalım), enerjimizi yüklüyoruz. Prize ulaşmamızı engelleyen suaygırı, sünger, kaplumbağa gibi şirin düşmanlar da var tabii."

Niye robotuz, robotsak niye bebek robotuz? Robotun bebeği, ergeni, 40 yaş bunalımına girmişi, ununu elemiş eleğini asmışı mı olurmuş? Böyle sorular sormadan "Bebek robot elbet, düşmanı olacak tabii" demenizi bekleyen oyunlarla yetişen nesiller, önüne ne konsa kabul edebilecek kalender meşrepliğe ulaşmıştır. Oysa ki "Merhaba arkadaşlar, bu ayki oyunumuz bir adventure, Gabriel Knight. Gabriel bir yazar, bir gün voodoo cinayetlerine ilgi sarıyor, başına gelmedik kalmıyor" demek de mümkün. Canlandırdığımız karakter dikkate değer olduğu sinyalleri veriyorsa, voodoo cinayeti enfes bir muhabbete bahane olmaktan öteye gitmez.

Bunlara bir de ciddiyetle araştırılmış tarihi bir gerçekliğe dayandırılarak kurgulanmış bir hikayenin merak uyandıran çekiciliğini ekleyin. Sins of Fathers serisini oynamış birisi voodoo kültürü, Amerika'da yaşayan etnik oluşumların sosyal ve geleneksel yapıları, bölge coğrafyası hakkında biraz fikir sahibi olmadan oyunu bitiremez, bir an için "bebek robot muyum, neye karşı savaşıyorum" hissiyatına girmez.

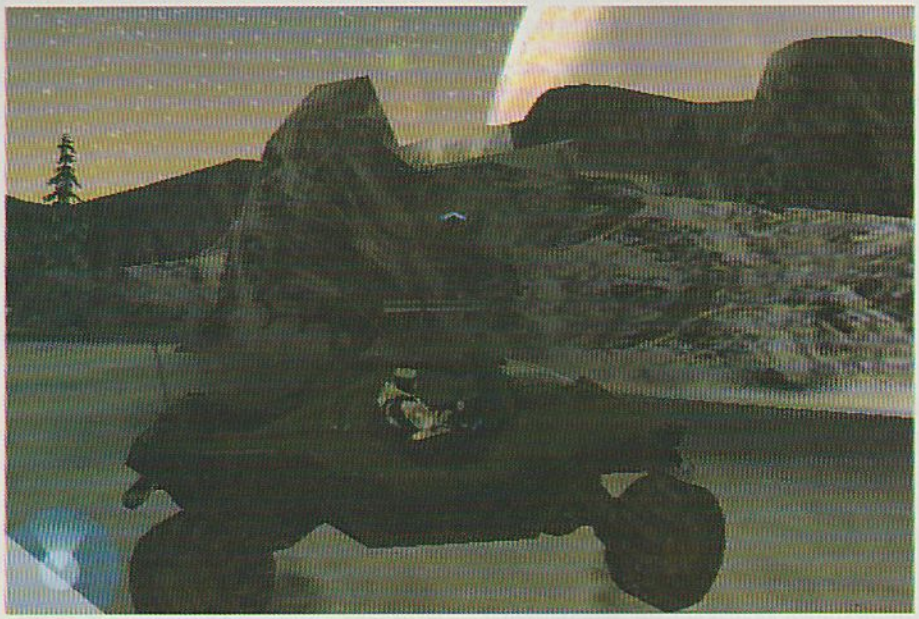
Gabriel Knight, sadece "neticeye ulaşmaya çalıştığımız" bir oyun olmanın ötesine giderek hissiyat dünyasına da konuşmayı başarabildiği için, bilgisayar oyunlarının da sanatsal özellik taşıyabileceğini ispatlamıştır.

otisagabey

Halo

Uzun süredir konsol oyuncularının başından kalkamadığı Halo'yu sonunda biz PC kullanıcıları da oynama fırsatı bulduk. Bunun şerefine Halo'nun sırlarını nasıl çözeceğinizi anlatıyoruz

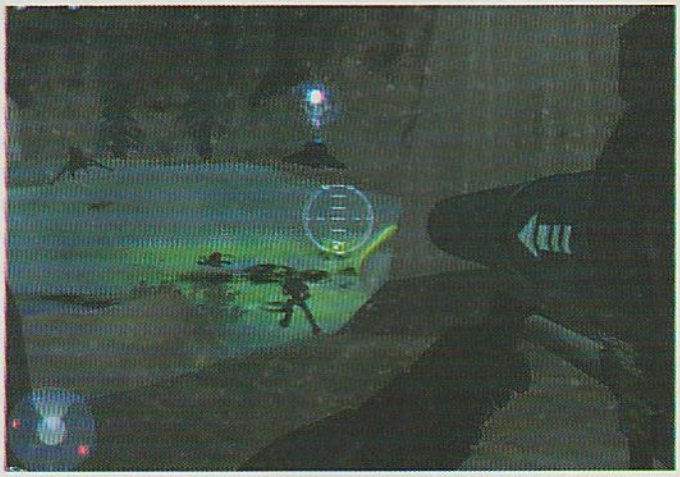
Halo'daki bölümleri açıklamaya geçmeden önce ilk olarak karşılaşacağınız yaratıklar ve onlarla nasıl savaşmanız gerektiğini bilmeniz gerekiyor. Eğer doğru zamanda doğru silahları kullanırsanız düşmanlarınızı temizlemek çok daha kolay olacaktır.



Grunt: Yapı Kredi Bonus Puan modunda gezinen bu yaratıklar oyundaki en zayıf Covenant ünitesi. Genel olarak kalabalık bir şekilde ve yanlarında daha güçlü bir Covenant ile birlikte karşınıza çıkacaklar. Son derece kolayca temizlenebilen Grunt'ların tek güçlü versiyonları ise siyah olanları. Bunlar fuel rod gun taşıyorlar ve öldüklerinde patlayıp çok yüksek hasar verebiliyorlar. Grunt'ları öldürmek için pistol ile kafalarına tek atış yapmanız ya da uyurlarken melee saldırı yapmanız yeterli olacaktır.

Jackal: Oyunda en çok karşılaşacağımız ikinci Covenant ünitesi. Bunlar genellikle ikişerli üçerli gruplar halinde karşınıza çıkacak. Kullandıkları kalkan onları sizin silahlarınızdan korur, ancak savaşırken kalkanlarını indirip hareket ettikleri zaman kolaylıkla vurulabiliyorlar. Bunları öldürmek için en kullanışlı silah ise plasma pistol. Plasma pistol'u şarj edip kullandığınızda Jackal'ların kalkanlarını yok edebilirsiniz.

Elite: Oyunun en iyi savaşçı sınıfı ve sizi en çok zorlayacak olan Covenant üniteleri bunlar. Bizimkine benzer kendi kendine şarj olan bir kalkana sahipler ve savaş anında hareketli oldukları için vurulmaları zor olabilir ama oyuna biraz ısındığınızda mavi ve kırmızı olanları kolaylıkla öldürebileceksiniz. Yalnız Elite'lerin iki türü sizi bir hayli zorlayacak. Bunlardan ilki görünmez olanı. Görünmez olmasından dolayı vurulması bir hayli zor olabiliyor, ayrıca bazılarının kullandıkları plasma sword bir vuruşta işinizi görebilecek kadar güçlü bir silah. Gold Elite ise oyunda karşılaşacağınız en güçlü düşman. Zor ölmesinin yanı sıra diğer Elite'lere oranla çok daha iyi savaşabiliyor ve Gold Elite'lerin tamamında birer plasma sword bulunuyor.



İyi stratejistin prensipleri: 1- Dostlarından önce düşmanlarını tanımak

Hunter: Oyunda asker olarak en büyük Covenant ünitesi. Hasar almayan zırhları nedeniyle öldürmek bir hayli zaman alabiliyor. Ayrıca kullandıkları fuel rod gun ile sizi vurmayı başarırlarsa büyük hasar verebiliyorlar. Özellikle dar alanlarda karşınıza çıktığında Hunter'lar tam anlamıyla baş belası olabiliyor. Ancak tüm bu özelliklerine rağmen vücudundaki turuncu bölümler son derece hassas ve bu bölgelere yapacağınız bir iki atış ile öldürebiliyorsunuz.

Flood: Oyundaki diğer yaratıkları asimile eden bir ırk. Oyunun altıncı bölümünden sonra ortaya çıkıyorlar ve kalabalık geldiklerinde bir hayli ölümcül oluyorlar. En küçük versiyonları kolaylıkla ölebiliyor ancak diğer ırklardan dönüşenler oldukça etkili. Bunlardan kafası çok büyük olanları patlıyor ve içinden diğer küçük olanlar çıkıyor. Patlayan versiyonu gördüğünüz zaman ilk olarak onu öldürmeye bakın, böylece çevresinde bulunan diğer düşmanlara da hasar verebilirsiniz. Diğerleri ise genel olarak çeşitli silahları kullanıyorlar. Bunların arasında en tehlikelisi roket atar

2 - Gölgelerden ilerlemek ama kendi gölgesine bile güvenmemek (paranoyak olmam izlenmediğim anlamına gelmez).

kullanan Flood. Son derece güçlü olduğu için bunu gördüğünüz zaman mümkün olduğunca hareket edin ve direkt ona nişan alın. Böylece hayatta kalabilirsiniz.

Sentinel: Bu düşmanların yanı sıra Monitör'e bağlı olan Sentinel'ler mevcut. Bunları gördüğünüzde çevrenizde bulunan objelerden yararlanarak siper alın ve teker teker yok etmeye bakın. Eğer hedefleme konusunda çok büyük bir probleminiz yoksa Sentinel'ler sizin için çok büyük bir risk olmayacaktır.

Yaratıklar konusunu hallettiğimize göre artık rahatlıkla bölümlere geçebiliriz.

Bölüm 1: Pillar of Autumn

Bölüme başladığınızda hızlı bir şekilde oyun kontrolleri hakkında bilgi alacaksınız. Burayı tamamladıktan sonra üst katta bir patlama olacak ve sizden kaptanın yanına gitmeniz istenecek.

*** Find Captain Keyes on the Bridge**

Burada geminin köprü bölümüne ulaşmanız gerekiyor. Çevredeki askerleri takip ettiğinizde köprüye ulaşacaksınız. Köprüye ulaştığınızda Captain Keyes size geminin yapay zekası olan Cortana'yı verecek ve onunla birlikte gemiyi terk etmenizi isteyecek.

*** Get off the Pillar of Autumn**

Cortana'yla birlikte köprüden çıktıktan sonra acil kaçış ünitelerini bulmanız gerekiyor. İlk airlock bölümüne geldiğinizde Covenant'ların buradan gemiye girdiklerini öğreniyoruz. Burada yine yolu takip ederek kaçış ünitelerine ulaşıyoruz, ancak bunların tamamı yok olduğu için başka bir yol bulmak gerekiyor. Bu noktada da Cortana size gerekli olan bilgiyi verecek. Onun yönlendirmesine göre hareket ederek diğer kaçış ünitelerini bulup gemiden çıkın.

Bölüm 2: Halo

*** Evade Covenant patrols**

*** Head for higher ground**

Hayatta kalan insanları yok etmek isteyen Covenant kuvvetleri hemen insanları aramaya başlıyorlar. Bölüme başlayınca çevredeki ekipman ve silahları toparlayıp bir an önce köprünün karşı tarafına geçin ve tepeye doğru tırmanın. Arkanızdan gelen banshee'leri fazla dikkate almanıza gerek yok. Tepeyi aşar aşmaz peşinizi bırakacaklar.

*** Search for other lifeboats**

Tepeyi aştıktan sonra diğer insanları bulmanız gerekecek. Karşınıza bir iki Covenant grubu çıkacak. Onları hallettikten sonra yola devam edin. Bir süre sonra başka bir insan grubu ile karşılaşacaksınız.

*** Stay with the survivors**

*** Protect the human survivors**

*** Wait for an evac dropship to arrive**

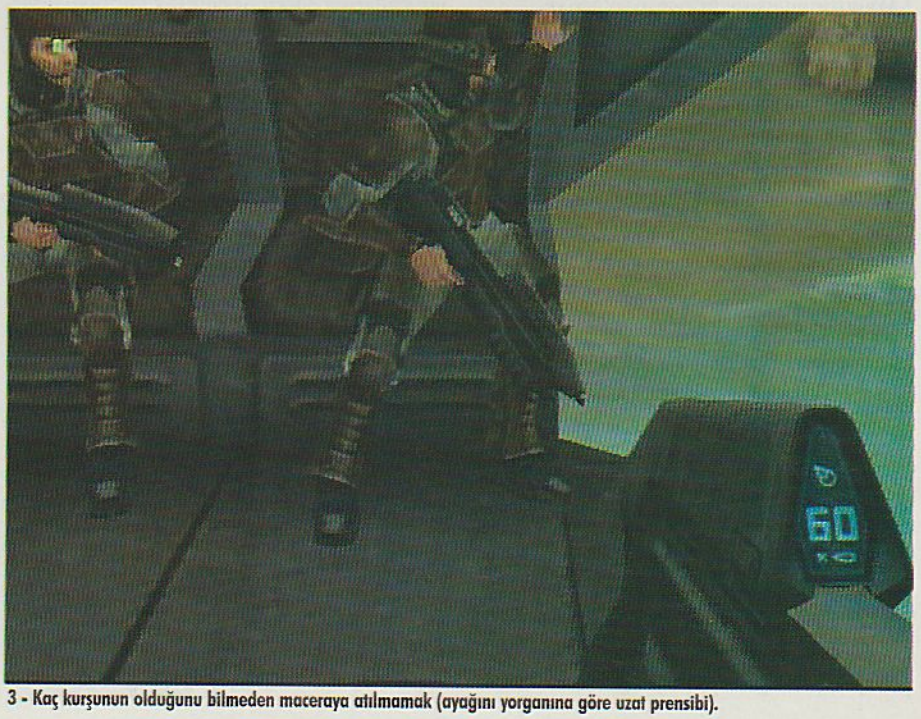
Burada bir süre bekleyip gelen düşman kuvvetlerini yok edin ve diğer insanları korumaya çalışın. Düşman üç dört saldırı yaptıktan sonra kalan insanları almak için bir dropship gönderilecek ve size de bir warthog bırakılacak. Eğer hızlı davranırsanız bir iki marine gemiye binmeden size katılacak.

*** Search for three additional groups of human survivors**

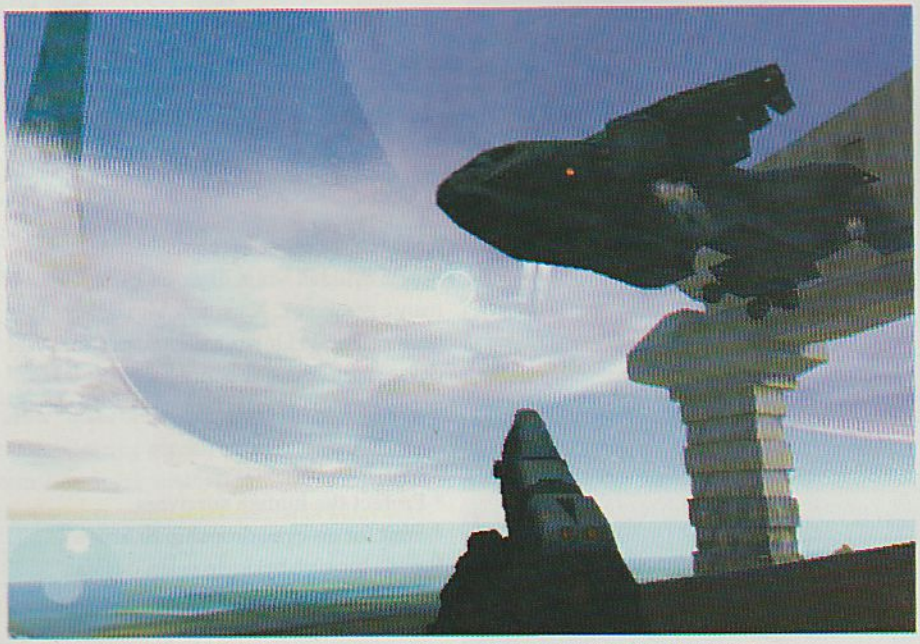
*** Protect the human survivors**

*** Wait for an evac dropship to arrive**

Bundan sonra bulunduğunuz alanda ilerleyerek diğer insanları bulmanız ve onları kurtarmanız gerekiyor. Yolu takip edince bir tünele gireceksiniz, buradan ilerlemeye devam edin. Burada düşmana ait bir yere



3 - Kaç kurşunun olduğunu bilmeden maceraya atılmamak (ayağını yorganına göre uzat prensibi).



4 - Güzel grafiklere dalıp gizli tehditlere yem olmamak (beni bu güzel havalar mahvetmemeli prensibi)

girdiğinizde karşı tarafa geçmeniz için köprüyü aktive etmeniz gerekiyor. Alana girdiğiniz bölümün sağ yukarı kısmında köprüyü aktive etmeye yarayan konsolu bulacaksınız. Köprü çalışır hale geldiğinde yolunuza devam edin. Açık alana çıktığınızda yol üzerinde iki mavi ışık göreceksiniz. İlk olarak buraya girin. Buradaki yolu takip ederek diğer insanları bulun ve aynı şekilde onları da kurtarın.

*** Search for three additional groups of human survivors**
*** Protect the human survivors**
*** Wait for an evac dropship to arrive**
Geri dönün, ana yolda suyu takip edin. Burada sağ tarafta diğer mavi ışıkları göreceksiniz. Buraya girip hayatta kalan askerleri bulun. Onları da kurtardıktan sonra tekrar ana yola dönün.

*** Search for the last group of survivors**
*** Protect the human survivors**
*** Wait for an evac dropship to arrive**
Ana yolda suyu takip etmeye devam edin ve küçük tepeye tırmanın. Burada en son mavi ışıkları görünce bu yolu takip edin. Burada da tüm gelen Covenant güçlerini temizledikten sonra siz de gelen dropship'e binin.

Bölüm 3: The Truth and Reconciliation

*** Board the Covenant Battle Cruiser**
Bölüme başlayınca gece karanlığında Covenant uzay gemisini bulmaya çalışıyoruz. Burada gemiye doğru giderken daha yüksek olan yolu kullanırsanız daha kolay ilerleyebilirsiniz. Sniper rifle'ınızın gece görüş modu ile rahatlıkla gidebilirsiniz. Marine'ler ile birlikte ilerlerken yolunuz üzerine birkaç dropship Covenant takviyesi yapacaktır. Bunlara karşı dikkatli olun. Son olarak gemiye ulaştığınızda burada bulunan iki Hunter'ı öldürün ve mor ışık huzmesi içine girerek gemiye çıkın.

*** Find the ship's brig and rescue Captain Keyes**
Burada geminin içinde Captain Keyes'i kurtarmaya çalışacağız. Bu bölümde geminin üst katlarına doğru ilerleyerek köprüye ulaşmanız gerekiyor. Yanınızdaki marine'ler ile birlikte genel olarak rahatlıkla ilerleyebilirsiniz. Yolu bulmanız gereken yerlerde Cortana size yardımcı olacaktır. Görünmez Elite'lere son derece dikkat etmeniz gerekiyor. Köprüye ulaştığınızda burada bulunan Gold Elite'e dikkat edin ve öncelikle bunu öldürmeye çalışın. Burayı temizledikten sonra Captain Keyes'in esir olarak tutulduğu odayı bulun. Buradaki adamları da temizledikten sonra buradaki konsolu kullanarak Captain Keyes'i kurtarın.

*** Return to Shuttle Bay for Extraction**
Kaptan ve Cortana'dan Halo gerçeğini dinledikten sonra kaçış için geri dönmeniz gerekiyor. Geldiğimiz yoldan dönerek köprüye ulaştıktan sonra kendi başınıza çıkmanız gerektiği açıklanıyor. Geldiğiniz yerden geri dönerek Dropship'e ulaşın ve önünde bulunan konsolu kullanarak gemiye binin.

Bölüm 4: The Silent Cartographer

Clear the landing beach of hostiles
Aşağıya indiğinizde çevredeki yaratıkları temizleyin. Hepsi öldüğünde size bir warthog gönderilecek.

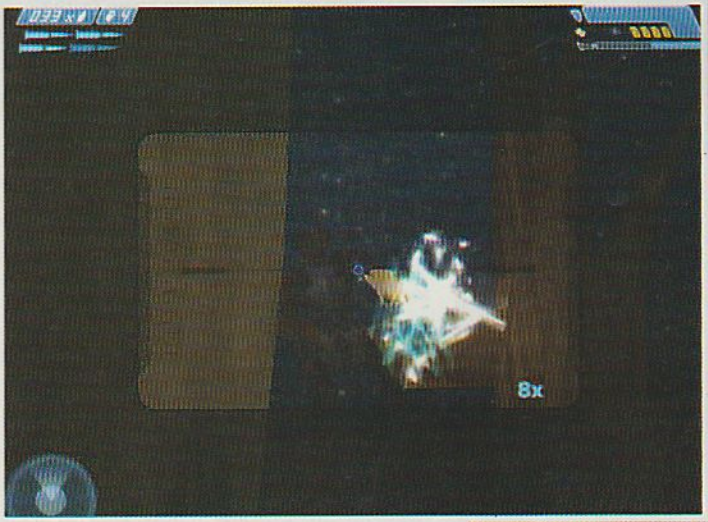
Find the entrance to the map room
Warthog'u alın ve kıyı boyunca ilerleyin. Kısa bir süre sonra buraya ulaşacaksınız. İçeri girip yaratıkları temizleyin. Biraz ilerledikten sonra düşman üniteleri tüm kapıları kilitleyecek.

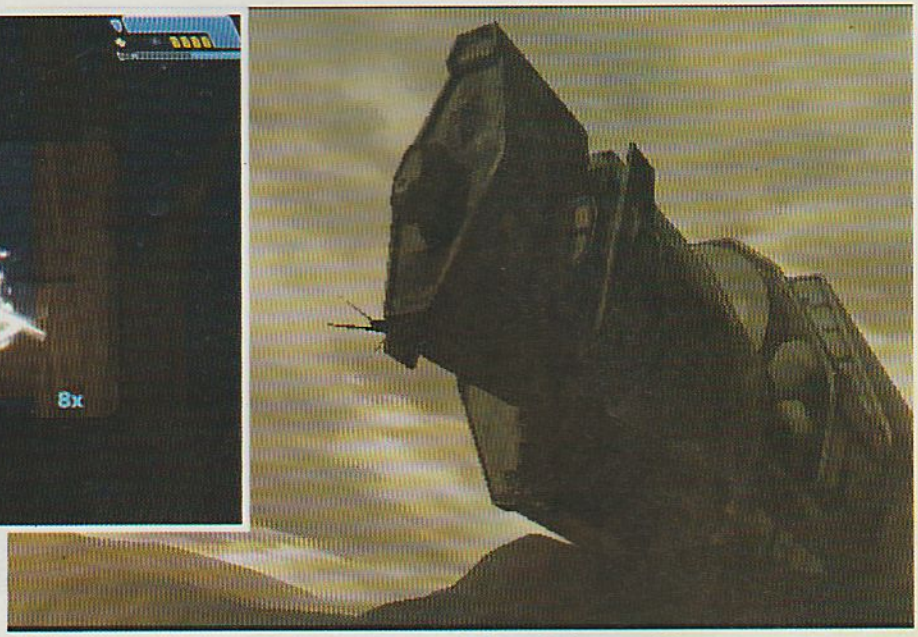
*** Find the door's security system**
Geri dönün ve Warthog'u alın. Sahil boyunca ilerlemeye devam edin. Yeni bir binaya daha gelince inin ve buradaki Covenant ünitelerini de temizleyin. Daha sonra buradaki konsolu kullanarak güvenliği etkisiz hale getirin.

*** Activate the map room**
Daha önce kapıların kilitlendiği binaya dönün ve burada ilerleyin. Aşağıya doğru ilerleyince son olarak bir konsol bulacaksınız, onu çalıştırın.

*** Return the surface for extraction**
Burada geldiğiniz yerden geri dönmeniz gerekiyor. Yukarı çıkınca bir dropship sizi almaya gelecek.

5 - Kaptan Keyes'i kurtarmak (Halo özel prensibi).





6 - Her düşman öldürdüğünde oyunu kaydetmek (eşeğini sağlam kazığa bağlama prensibi).

Bölüm 5: Reach the transition to the second chasm

*** Reach the transition to the second chasm**

Birçok aracı kullanabileceğiniz için oyunun en zevkli bölümlerinden biri burası. Bu bölümde sabit bir yolu takip ederek kontrol merkezine ulaşmaya çalışacaksınız. Bölümün başlarında bulacağınız sniper rifle bu bölümde oldukça işinize yarayacak bir silah olacak. Bu şekilde geniş alanlardaki Covenant ünitelerini kolaylıkla öldürebileceksiniz. Scorpian Tank'ı bulduktan sonra bölüme bununla devam edin. Her ne kadar yavaş olsa da sağladığı inanılmaz ateş gücü ile bölümde işinizi bir hayli kolaylaştıracaktır.

*** Reach the transition to the third chasm**

Tankla yolunuza devam edemeyecek bir yere geldiğinizde diğer marine'ler ile karşılaşmış olacaksınız. Bu sırada bir düşman dropship'i yeni Covenant ünitelerini alana indirecek. Bunları temizledikten sonra yolu takip etmeye devam edin. Biraz ilerlediğinizde bir binanın içine gireceksiniz. Burada da çevrenizdeki Covenant ünitelerini yok ederek ilerlemeye devam edin. Yan yana bulunan iki köprüyü de geçip biraz ilerledikten sonra piramit şeklinde bir yapının bulunduğu bir alana gireceksiniz. Buradaki Banshee'yi bulun ve çevredeki tüm üniteleri yok edin. Daha sonra yapının üst noktalarından birine inin. Buradaki dev kapıyı açtıktan sonra geniş bir koridorda ilerleyip kontrol merkezine ulaşacak ve Cortana'yı bilgisayara yerleştireceksiniz.

Bölüm 6: 343 Guilty Spark

*** Locate Captain Keyes**

Burada gece karanlığında açık alanda ilerleyerek Captain Keyes ile en son iletişim kurulan yere ulaşmaya çalışacaksınız. İlk olarak düşmüş olan geminin çevresindeki silahları toparlayın. Özellikle shotgun oldukça işinize yarayacaktır. Burada yapıya ulaşana kadar ilerlemeye devam edin. İçeri girdikten sonra içerideki Covenant ünitelerini temizleyerek ilerleyin. Burada ilk olarak size ateş eden bir marine gördüğünüzde bazı şeylerin ters gittiğini anlayacaksınız. Biraz ilerledikçe çevreye yayılmış kan izleri göreceksiniz. En son olarak ulaştığınız bir kapıyı açtığınızda bir asker ölü olarak üzerinize yığılacak. Burada diğer bir askerin kayıtlarından neler olduğunu öğrendikten sonra Flood ırkının en küçük olanlarından odaya binlerce girecek. Bir süre burayı savunduktan sonra kaçmaya başlayacaksınız.

*** Escape**

Tek yapmanız gereken, geldiğiniz yoldan geri dönmek. Ancak aşağıya indiğiniz asansör bozulduğu için yukarıya çıkış için bir başka asansöre ulaşmanız gerekecek. Flood ünitelerini öldürerek yapıdan dışarı çıktığınızda marine'ler sizleri karşılayacak. Burada çevreye yayılmış ışıkları takip ederek yolunuza devam edin. Gri bir bina bulduğunuzda sentinel'ler kalan Flood ünitelerini yok edecek. Etraf temizlendikten sonra Monitor gelip sizi binanın içine götürecek.

Bölüm 7: The Library

*** Follow the Monitor to the Index**

Bu bölümde yapmanız gereken tek şey Monitor'ı takip etmek. Binlerce Flood ünitesi dışında herhangi başka bir şey ile savaşmanız gerekmeyecek. En üst kata çıktıktan sonra index'e ulaşacaksınız. Burada Halo kontrol merkezine geri ışınlandıktan sonra Cortana ile konuşup Monitor'ın aslında Halo ile tüm evrendeki yaşamı yok etmeye çalıştığını öğreneceksiniz.

Bölüm 8: Two Betrayals

*** Locate and destroy Pulse Generator #1**

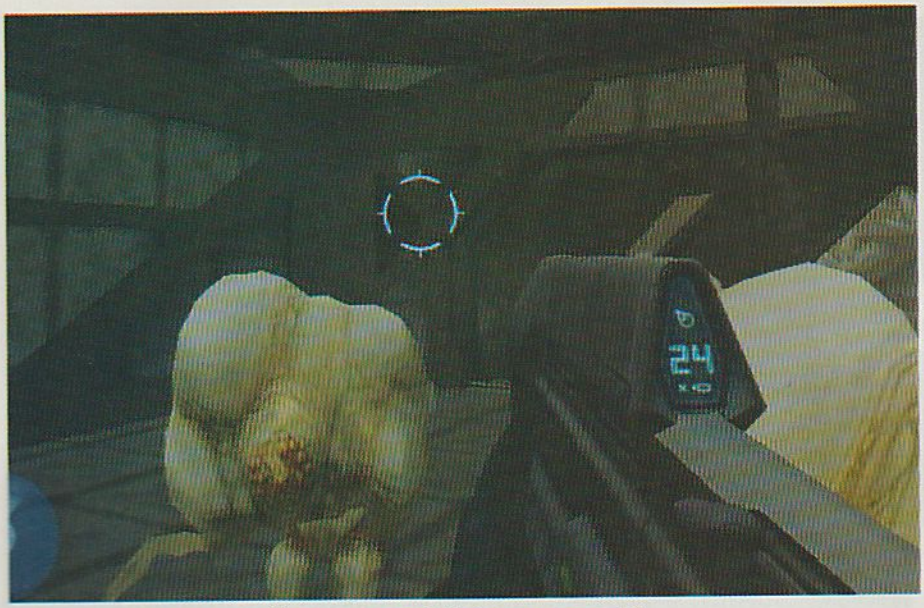
Bu bölümde beşinci bölümü tersten oynayacaksınız. Cortana'yı aldıktan sonra öncelikle kontrol merkezinden dışarı çıkmanız gerekecek. Çevredeki yaratıkları temizleyip buradaki Banshee'yi alın ve onu kullanarak ilk jeneratörün bulunduğu yere uçun. İçeri girip jeneratörü etkisiz hale getirin. Kalkanınız tükeneceği için bundan sonra dikkatli olmanız gerekiyor.

*** Locate and destroy Pulse Generator #2**

Banshee ile aşağıya inip diğer yapıdan içeri girin. Beşinci bölümde geldiğiniz yere geri dönerek ilerleyin. Tekrar açık alana girdiğinizde bir banshee daha sizi bekliyor olacak. Buradaki yaratıkları temizledikten sonra rahatlıkla ikinci jeneratörün bulunduğu yere gidip bunu da etkisiz hale getirebilirsiniz. Yalnız buradan dışarı çıkarken elinde roket olan Flood'a çok dikkat etmeniz gerekecek.

*** Move through tunnels and enter Canyon**

Banshee'yi geri alın ve geriye doğru ilerlemeye devam edin. Son olarak kapalı bir kapıya ulaşacaksınız. Kapı bozulduğu için



7 - Küçük, şirin, savunmasız yaratıklara zarar vermemek (ekosisteme saygı prensibi)

yarım açılacak ve Banshee'siz devam etmek zorunda kalcaksınız.

*** Locate and destroy Pulse Generator #3**
Son jeneratörü yok etmek diğer ikisine göre biraz daha zorlu olacak. Burada hem Covenant'lar hem de Flood'lardan çok sayıda geleceği için dikkatli olmanız gerekecek. Özellikle roketli Flood'lar dikkat etmediğiniz takdirde sizi çok çabuk öldürebilir. Burada yapabileceğiniz en mantıklı şey bir Ghost alıp yol boyunca düşmanlarla ilgilenmeden ilerlemek olacaktır. Son alana hızla ilerleyin ve Banshee'yi alın. Buradaki diğer üniteleri de esgeçerek yolunuza devam edin. Jeneratörün bulunduğu alanı koruyan sentinel'leri ve oradaki öteki Banshee'yi yok edin ve daha sonra iniş yapıp içeri girin. Burada bulunan sentinel'leri hallettikten sonra güvenle son jeneratörü etkisiz hale getirebilirsiniz. Daha sonra Cortana sizi Covenant gemisine ışınlayacak.

Bölüm 9: Keyes

Halo'yu yok etmek için Keyes'in emri ile kendi geminizin yok edilmesi gerekiyor. Bunun için siz de onu kurtarmaya çalışacaksınız.

*** Find a way into the control room**
Burada yolu takip edince kısa bir süre sonra bir kapıdan girip aşağı düşeceksiniz.

Find another way into the ship
Burada da sürekli olarak yukarıya doğru ilerleyerek gemiye ulaşmaya çalışacaksınız. Yolunuzdaki Flood ve Covenant ünitelerini yok ederek yokuş yukarı ilerleyin. Genel olarak dar bir alanda ilerleyeceğiniz için yolu bulmak gibi bir sorununuz olmayacak. Bir süre ilerledikten sonra üçüncü bölümdeki mor ışık huzmesine ulaşacaksınız.

*** Hold your position under the lift until it re-activates**
Burada bir süre anti-gravity alanının çalışmasını bekleyeceksiniz. Birkaç dakika savaştıktan sonra gemiye çıkabileceksiniz.

*** Follow Cortana's directions back to the control room**
Cortana gemide sizin ilerlemenizi sağlayacak ve Keyes'in yerini saptayacak.

*** Recover Captain Keyes**
Cortana sizi son olarak köprüye ulaştıracak. Köprüye ulaştıktan sonra buradaki tüm Covenant ünitelerini temizleyin ve yukarı bölüme Keyes'in yanına çıkın.

*** Escape via the shuttle bay**
Burada her yandan Flood saldırmaya başlayacak. Hızla geri dönün ve gemiden bir tane Banshee alarak kurtulun.

Bölüm 10: The Maw

Burada kendi geminize dönerek gemiyi ve tabii ki Halo'yu yok etmeye çalışacaksınız.

*** Make your way to the bridge**
Köprüye doğru ilerleyin. Yolunuza hem Covenant hem de Flood üniteleri çıkacaktır. Burada özellikle en az dikkat çeken ama en tehlikeli olan siyah grunt'lara dikkat edin. Köprüye ulaşınca etrafı temizleyin ve Cortana'yı gemiye yükleyin.

*** Get to engineering by way of the cryo storage facility**
Monitor geri sayımı iptal edince iş size kalacak ve doğrudan mühendislik birimine gitmeniz gerekecek. Önce Cryo oklarını daha sonra da Engineering oklarını takip ederek ilerleyin ve mühendislik bölümüne ulaşın.

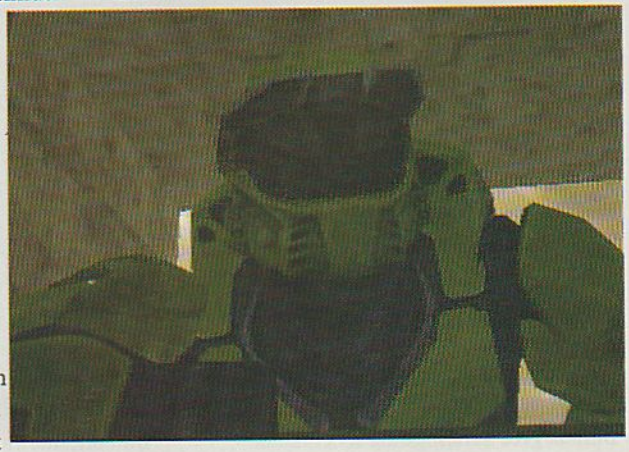
*** Use the controls on the third floor to retract an exhaust manifold**
*** Destroy the open vent core with a grenade or rocket**
Mühendislik alanında üçüncü kata çıkın ve hud'ınızda görünen bilgisayarı kullanın. Daha sonra hud'ınızdaki yeni hedefe gidin. Aşağıya, reaktör çıkışının ağzına dikkatlice atlayın. Kapıları açılınca içeriye el bombası ya da roket atın ve hemen aşağı atlayın. Bu işlemi dört kez yapınca gemi kısa bir sürede havaya uçacak.

*** Get to the elevator on the third floor**
Zaman kaybetmeden üçüncü kata çıkıp asansöre ulaşın ve yukarıya çıkın.

*** Escape from the Pillar of Autumn before it's too late**
Çıkar çıkmaz bir Warthog alın ve gazlayın. Bu noktada Warthog'u çok iyi kullanmanız gerekecek. Önünüzde birçok engel olacak. Zaman dolmadan buluşma noktasına ulaşmalısınız. Cortana durmanızı söyleyecek. Ancak sizi almaya gelen gemiyi düşürecekler. Bu sırada zaman kaybetmeden gazlayın. Cortana alternatif bir çıkış yolu bulacak. Yolu takip edin ve gemiye binin.

Siz kaçarken gemi patlayacak ve Halo yok edilmiş olacak.

Özberk Ölçer



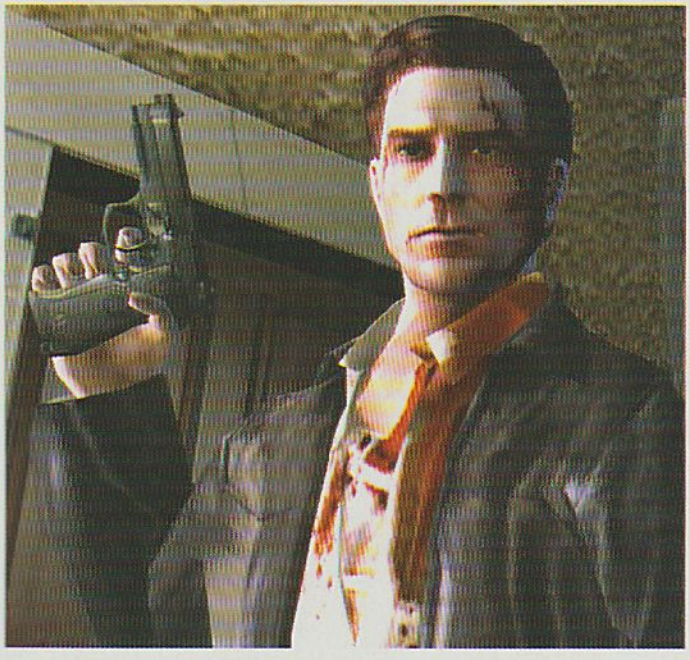
Hile Kodları

Yenilip duruyorum, gözüm dönmüş zaten. Bir de hile yapıyorum diye azarlayacaksanız... Oynamıyorum işte!

Max Payne 2

Oyunu maxpayne2.exe –developer parametresiyle başlatın, sonra [é]ye basarak konsolu açtıktan sonra aşağıdaki komutlardan birini yazın.

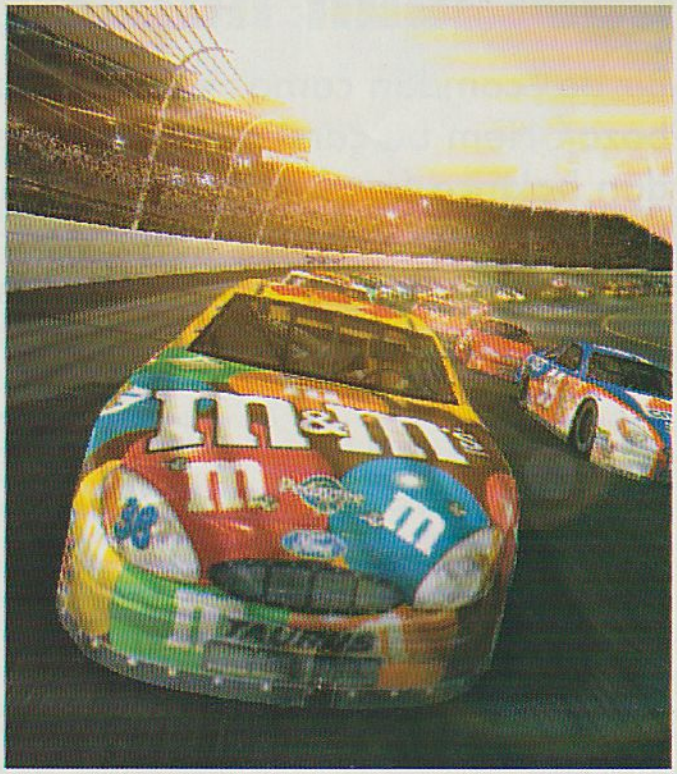
clear	konsol ekranını temizleme
coder	ölümsüzlük, tüm silahlar, can ve sınırsız cephane
god	ölümsüzlük
mortal	ölümsüzlüğü kaldırma
getallweapons	tüm silahlar
getberetta	1000 mermili beretta
getcoltcommando	1000 mermili coltcommando
getdeserteagle	1000 mermili Desert Eagle
getdragunov	1000 mermili Dragunov
getgraphicsnovelpart1	hikayenin ilgili kısmını tamamlama
getgraphicsnovelpart2	hikayenin ilgili kısmını tamamlama
getgraphicsnovelpart3	hikayenin ilgili kısmını tamamlama
gethealth	1000 can
getingram	1000 mermili Ingram
getkalashnikov	1000 mermili Kalashnikov
getmolotov	1000 molotof kokteyli
getmp5	1000 mermili MP5
getpainkillers	1000 ağrı kesici
getpumpshotgun	1000 mermili pumpshotgun
getsniper	1000 mermili sniper
jump10	10 kat yükseğe sıçrama
jump20	20 kat yükseğe sıçrama
jump30	30 kat yükseğe sıçrama



NASCAR Thunder 2004

Create-a-Car Sponsorlar
Tüm create-a-car sponsorları açmak için Career modunda Winston Cup'ı kazanmanız gerekiyor.

Kitt Paint
Career modunda Winston Cup'ı kazandığınızda bir taşla bir kuş vuracak, Kitt Paint'i de açacaksınız.



Casino Inc.

Oyunu [Esc]e basarak durdurun, sonra konsol penceresini açmak için loadthedice yazın. Aşağıdaki kodlardan birini yazarsanız, istediğiniz hile de çalışır. Neden olmasın? Hem çok eğlenceli bu hileler.

hitman	adı üstünde hitman
hitmen	5 hitmen
chips	ekstra para
tm	başbelası
convention	anlaşma
fire	mutfakta yangın başlar
danceforme	insanlar dans eder
race	kasabada araba seyri
heads	koca kafalar
puke	ortalık kirlenir
pukemore	daha çok kusmuk
ufo	UFO saldırısı
godzilla	canavar saldırısı

Dirt Track Racing 2

Oyuna bir milyon dolarla başlamak için isminizi **Chimchim** diye girin. Bir milyon dolar için böyle maymun olmaya değer mi, takdirinize bırakıyorum o kısmını.

Kalpten kalbe, postadan kapıya

Bir de "camdan cama" var ama bizi bozar. Hem bu çarşı memleketinde camdan bakınca fırında ekmek yoğuran ustaları ve sürekli 7 Karanfil müziklerini çalan seyyar PVC'ciyi görüyoruz. Ama aslında biz sizi görmek istiyoruz

Sevgili ProGamer,
Sizin devamlı bir okuyucunuzum. Derginizi ilk sayıdan itibaren okuyorum. Benim bilgisayarım PII 166 MHz ve 64 MB RAM özelliklerine sahip. Fakat ilk sayılarınızda verdiğiniz demolardan bazılarını bilgisayarım çalıştırabiliyordu. Son sayılarınızda ise demolar çok ağır ve kaldıramıyorum. Bu nedenle sizden hafif oyun demolarını vermenizi istiyorum. Sevgilerimle.

Serhat Yetkin

Sevgili Serhat,
Dergimizi ilk sayısından beri okuduğunu zaten biliyoruz. Bize kimin dergiyi aldığı, kimin numara yaptığı mail yoluyla iletiliyor. Yani sen rahat ol. Soruna gelince, biz hâlâ arada bir ufak tefek, senin deyiminle hafif demoları veriyoruz. Ama, esas sorun senin makinenin eski olması. Biz ne kadar hafif demo verirsek verelim senin bilgisayarını değiştirme vaktin gelmiş. Eğer annenler bu yazıyı okuyorlarsa onlara sesleniyoruz. Serhat'a yeni bir bilgisayar alın.

Merhaba. Derginizin süper bir dergi olduğunu ve CD'nizin çok kaliteli olduğunu söylemek istedim.
1- Neden derginiz bu kadar kısa, yani biraz daha uzatamaz mısınız?
2- Konsol bölümü ne zaman çıkacak?
3- Warcraft 3'ün yeni haritalarını gelecek CD'nizde verebilir misiniz? Çünkü ben internetten indiremiyorum Önerim: Mektup bölümünü biraz daha uzatırsanız eminim derginiz kusursuz olacak. Başarılarınızın devamını dilerim.

Tolga Kılıç

Tolga'cım nasılsın?
Söylediklerin için teşekkürler. Derhal sorularına yanıt veriyorum.
1- Uzatamayız. Daha ne kadar uzatalım sevgili Tolga? Biz de insanız. Bizim de uyumaya ihtiyacımız var. Ama sana bir ipucu vereyim, bakarız.
2- Çok yakında. Yani bu hafta olmadı. Haftaya belki olur, olmadı ondan sonraki hafta konsol köşemiz açılacak.
3- Yerimiz kalırsa neden olmasın? Mektup bölümüne biz de doyamıyoruz, bunu da düşünelim.

Sevgili ProGamer çalışanları,
Derginizi ilk sayısından itibaren takip ediyorum. Hemen sorularıma geçiyorum.
1. Ben Generals Zero Hour aldım. Yüklemede sorun çıkmadı. Oyun açılırken ses geliyor fakat kendini alt tarafa atıyor. Bir daha da normal şekline dönmüyor. Tekrar yükledim ama sorun çözülmedi. Sistemim: P4 1.7, 256MB RAM, GeForce 4 ekran kartı, Win XP Pro.
2. Ben yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Sizce P4 HT'li bir bilgisayar yeterli mi? Tam bir sistem yazarsanız sevinirim.

Dr. Kemal ER

Saygıdeğer Dr. Kemal
Yukarıda da dediğimiz gibi alanların isimleri veritabanımızda saklıdır. Derhal sorularınızı yanıtlıyorum.
1- Buradan böylesi sorulara cevap vermek oldukça güç. Ekran kartınızın sürücülerini yeniden yüklemeyi deneyin. Ancak görünüşe göre sistem gereksinimlerini karşılayacak kadar iyi makineniz.
2- Evet, yetebilir. İşlemci zaten bir süre daha işinizi görür. Ortalama bir sistem istiyorsanız P4 2.4, 512 MB DDR RAM, GeForce 4 Ti4200 idare eder.

Archangel uRiel

progamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

30 Ekim 2003 / Sayı: 13

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazışleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Editör
Esra Akın
esra@progamermag.com
Serkan Ayan
serkan@progamermag.com

Yazı İşleri
Volkan Alkan
volkan@progamermag.com
M. Iberia Aydın
iberia@progamermag.com
Özberk Ölçer
ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım
Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel.(0212) 528 80 55

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
progamer@progamermag.com

MERKEZ REKLAM "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Can Çağdaş

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanç (Satış)
Erhan Özdemir (Finans)

Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Reklam Grup Müdürü
İsmail Arıcı

Rezervasyon ve Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Rezervasyon
Tel: (0212) 354 33 98 - Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811
Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Aoles - 11
Necro ve Noah akademiye doğru yola çıktılar. Noraville muhafızlarının kontrolündeki sokaklarda yürüyen Noah'nın üzerinde meleklik eğitimi alan öğrencilerin giydiği gri renkli cüppe vardı. İki yıl öncesine kadar aynı cüppeyle yine melekler akademisine gidiyordu. Sezgilerini geliştirmeyi öğrendiği günleri hatırladı. O sırada muhafızlardan biri Necro'ya doğru seslendi:
- Özür dilerim efendim, kimlik belgenizi görebilir miyim?

Esquire

Esquire
10
yaşında...

Sadece Türkiye'nin Ingiltere'ye gol atmayı başaramadığı maç sayısı olsaydı, "10"u uğursuz kabul edebilirdik.

Erkek dergilerinin abisi

Kasım sayısı bayilerde

TÜRKİYE'NİN TEK TATİL VE SEYAHAT DERGİSİ

GEZİ'yi görmeden, BAYRAM tatilinizi planlamayın!

TÜRKİYE'DE BAYRAM HAVASI Bayram tatilini nerede, neden, nasıl geçirmeli? En güzel sırları ile 25 tatil önerisi **SANAT BAYRAMI** Balat, Galata, Samatya, Bağdat Caddesi ve Anadoluhisarı'ndan kültürlü gezginler için 55 harika öneri **BAYRAMLIK DÜNYA KENTLERİ** Bunları biliyor musunuz? Dünyanın en güzel 10 kenti hakkında ilginç gerçekler **HALFETİ** Rumkale, eski taş evler, siyah güller ve bereketli topraklarıyla Birecik Barajı'nın sahil kenti **TRAKYA ROTASI** Tekirdağ'ın köfte salonlarından Uçmakdere'ye, Mürefte bağlarından Gelibolu Milli Parkı'na tatil kaçamağı **SARI TABELALAR** Antik kentlerin izinde, Mersin yakınlarındaki Uzuncaburç ve çevresi

Kasım sayısı bayilerde

XanthiN